

Informace k dobrodružství

ÚVODEM

Na této stránce nalezneš informace k dobrodružství. Průběžně budou přibývat tzv. **Měsícsvity**, krátké texty, které vás ještě více uvedou do děje. Určitě jim věnujte pozornost, budou vám být při hře k užítku.

Nepřehlédněte též stránku [Organizace turnaje](#), kde se dozvíte konkrétní pravidla pro tvorbu postavy a další náležitosti turnaje. **S případnými dotazy** se obraťte emailem na organizátora Mistrovství a zároveň autora dobrodružství [Guffa](#).

Upozornění: Turnaje se lze zúčastnit i bez znalosti níže uvedených informací. ALE váš postup dobrodružstvím bude značně zdržován vyptáváním se a doplňováním si informací o reáliích. Zcela jistě se budete hůře orientovat v příběhu a vaše šance na vítězství tak bude menší. Pokud se ale specifických reálií chytnete, pomůžete budování atmosféry hry, budete příběhem a postavami více „žít“ a věříme, že dobrodružství tím bude zajímavější pro vás i PJe.

REÁLIE

MLŽNÉ OSTROVY

Celé dobrodružství se bude stejně jako v loňském roce odehrávat ve fantasy světě – archipelagu MLŽNÉ ostrovy.

MLŽNÉ ostrovy jsou volné společenství 16 ostrovů, které jsou nesmírně rozmanité, co se týče přírody, obyvatel, pravidel i forem vlády. Společné mají pouze to, že v některých záležitostech uznávají svrchovanost místodržícího a jeho rady sídlící na **Centrálním ostrově** ve městě **Stone**.

Jedná se o čistě pragmatické rozhodnutí – spolupráce v obchodních záležitostech a někdy třeba ve vymáhání práva je pro jednotlivé ostrovní oblasti výhodná. Míra spolupráce se u jednotlivých částí souostroví výrazně liší, obecně platí, že čím blíže jsou dané oblasti Centrálnímu ostrovu, tím užší je kooperace.



Centrální ostrov

Největší ostrov z archipelagu se nachází přímo uprostřed. Na jihovýchodě se táhne ostrovem skalnaté pohoří, které představuje snad jedinou neobydlenou část ostrova. Na západ od hor se nachází úrodné nížiny protkané mírnými kopečky a skalkami, kde žije drtivá většina obyvatel Centrálního ostrova.

Na jihovýchodě a severovýchodě se nachází dva přístavy – **Greydocks** a **Galsor**, které zajišťují námořní spojení s východem archipelagu. Díky štítu hor mají celkem silnou autonomní samosprávu a od „těch ve Stone“ si nenechají do vládnutí moc kecat. Na severu ostrova je další přístav – **Corlagon**, který obhospodařuje sever archipelagu. Je to nástupní brána pro různé dobrodruhy mořeplavce, kteří se odtud vydávají na dlouhé plavby za bájnými(?) kontinenty na sever od archipelagu. Čas od času tu totiž moře vyvrhne podivné věci podivných tvarů a neznámých funkcí.

Největším a nejdůležitějším městem/přístavem je pak hlavní město **Stone**, které je popsáno v následující kapitole.

Město Stone

Stone je největší město v celém archipelagu. Slouží jako centrum moci, vzdělanosti, obchodu a kultury. Město se pyšní velkorysým přístavem, vládními budovami, universitou, kasárna, chrámem Církve Stvořitele. Jako každé velké sídlo má Stone čtvrt boháčů i chudáků.

Město řídí rada v jejímž čele stojí **starosta Peredur** (zástupce cechu loďařů). Dalšími členy jsou **Spark** (soudce), **Garrick** (velitel stráží), **Zefyrus** (rektor university), **Nubia** (členka Kongregace Církve Stvořitele), **Aharon** (zástupce obchodního cechu).

Náboženství Církve Stvořitele

Na Mlžných ostrovech není žádné převládající náboženství. Víra obyvatel se často liší podle rasy nebo povolání. Ve vesnicích na pobřeží mnoho lidí vzývá mořská božstva, na hranicích s hvozdy mají lidé úctu k přírodě a druidům jako jejím ochráncům, v horách pak vzývají boha nebes či skalní demony.

Ve větších městech nejen na Centrálním ostrově je nejsilněji zastoupena monoteistická Církev Stvořitele. Její vliv dramaticky vzrostl po odhalení kultu chaosu Akuri. Církev více zaměřila svoji rétoriku proti tomuto zhoubnému kultu, což se jí vyplatilo a počet stoupenců a donátorů jí utěšeně roste. Hlavní chrám Církve se nachází v hlavním městě Stone. Symbolem Církve je kruh ve všech možných podobách.

Kult chaosu Akuri

Jedná se o relativně mocný kult, který je aktivní v celém archipelagu. Vždy jednal skrytě a nenápadně, nicméně dříve či později se působení kultu muselo někde projevit. Stalo se tak zhruba rok před letošním dobrodružstvím, kdy kult chaosu zcela ovládl přístavní město Veilport na ostrově Markham (viz loňské dobrodružství). Vaší družině se podařilo moc kultu ve městě zlomit a jeho občany osvobodit ze spárů chaosu.

Nyní se kult Akuri znovu ponořil do těžké ilegality. Členové kultu jsou stíháni a většinou končí v nejtemnějších žalářích. Proti kultu nejvíce zbrojí Církev Stvořitele, která v kultu vidí existencionální hrozbu pro celé lidské (elfské, trpasličí, ...) pokolení.

Magie

Magie je na archipelagu známá a používaná, její použití není nijak penalizováno, pokud není využita k nekalým účelům. Pokud je magie použita třeba ke krádeži, napadení a podobně, je to bráno jako přitěžující okolnost a soudci bývají v takovém případě dost přísní.

DRUŽINA

Poznámka: Postavy zůstávají stejné jako v loňském dobrodružství (pouze o úroveň výše). Znalost loňského dobrodružství není vůbec nutná. Všechny potřebné informace k družině a reáliím jsou uvedeny zde na stránkách a nebo v přílohách.

Družina je ve službách **soudce Sparka**, který je zároveň radním sídelního města Stone. Zařizuje pro něj úkoly na západním pobřeží Centrálního ostrova a čas od času i mimo něj. Největšího úspěchu dosáhla družina zhruba před rokem, kdy se jí podařilo odhalit mocný kult chaosu Akuri na ostrově Markham, který odvážnými činy rozdrtila na prach.

Letos dostala družina za úkol pomoci při pátrání a dopadení takzvané **Bandy**, loupeživé družiny, která desítky let terorizuje kraje na sever od města Stone. Banda si vždy počínala šikovně – nikdy neudělala tolik škody, aby byly úřady nuceny zasáhnout. Zdá se však, že pohár trpělivosti přetekl a konečně se Banda dočká spravedlnosti.

Banda v minulosti zasáhla do života každého z členů vaší družiny. Více se o těchto pohnutých událostech dozvíte z **Měsícsvitů**, které budou nepravidelně až do konce června vycházet na těchto stránkách.

Organizace turnaje MDrD

DRAČÍ DOUPĚ

Najde se široko daleko vůbec někdo, kdo by o této legendě neslyšel? Je to možné a tak vám tuto legendu přiblížíme. Dračí doupě je nejstarší původní česká fantasy hra na hrdiny. Hry na hrdiny (známé pod zkratkou RPG z anglického roleplaying games) jsou „stolní“ hry, ve kterých se ocitnete v kůži některé z fiktivních postav a společně se spoluhráči vytváříte unikátní příběh. Popisujete činy postav, mluvíte jejich ústy, veškeré prostředí však zůstává ve vaší fantazii, podobně, jako když čtete knihu. A v tomto Mistrovství je tomu jinak. Fantasy v tomto případě znamená, že se ocitnete ve fiktivním světě, založeném na středověkých reáliích, s prvky magie a nadpřirozena. Jestli takový svět bude podobný spíše tomu z Pána Prstenů, Zaklínače, či třeba Zeměplochy (nebo zda to bude svět neotřelý) záleží na tvůrcích Mistrovství a najdete je v propozicích k [aktuálnímu ročníku](#).

O MISTROVSTVÍ

Jedná se o turnaj ve hře vycházející z tradic Dračího doupěte (verze 1.6). Projděte se svojí družinou pečlivě připraveným dobrodružstvím, poměřte důvtip a herní um s ostatními soutěžícími a vstupte do [Síně slávy](#) mezi legendy.

Soutěžní dobrodružství tvoří dějově souvislý příběh, který je rozdělen do tří navazujících částí (čtvrtfinále, semifinále, finále). Hraje se vyřazovacím způsobem. **Mezi čtvrtfinále a semifinále postoupí minimálně 20 družin, do finále postupuje minimálně 8 družin.** Vyhlášení vítězů a předání putovní trofeje probíhá na nedělním zakončení GameConu. Zde si také můžete vyslechnout celý soutěžní příběh a veselé historky z průběhu turnaje.

Proč se hry zúčastnit? Není to jen soutěž o lákavé ceny a uznání. Jelikož soutěžní dobrodružství poctivě celý rok připravuje a na místě vede tým zkušených a ostřílených Pánů a Paní Jeskyně (PJ), hra bude pro příznivce RPG určitě i neopakovatelným zážitkem. Zvláště letos, když jde o poslední ročník turnaje! Zúčastnit se mohou úplní nováčci i zkušení hráči. Na své si přijdou obě skupiny. Důležité je dobře se bavit při hraní soutěžního dobrodružství.

Tak neváhejte a vydejte se do magického světa plného kouzel, fantaskních bytostí, zákeřných intrik a objevujte jeho tajemství a vychutnejte si jeho neopakovatelnou atmosféru.

S případnými dotazy se obraťte [emailem](#) na organizátora Mistrovství [Guffa](#).

NOVINKY PRO ROČNÍK 2025

Stejně jako v loňském dobrodružství se budeme pohybovat v archipelagu **Mlžné ostrovy** v klasickém fantasy duchu s nádechem moderních prvků. Více o reáliích letošního světa/příběhu naleznete v sekci [Informace k dobrodružství](#). Základní parametry:

- při účasti 20 družin garantujeme, že si **každá družina zahraje čtvrtfinále i semifinále**
- ve finále bude 1 PJ na družinu, minimální **počet finalistů je 8**
- družina se skládá z 5-7 **předpřipravených postav**
- předpřipravené postavy mají určené vše - od jména, rasy, povolání, atributů, přes zvláštní schopnosti, dovednosti, kouzla a vybavení a **jednu událost z minulosti, která je formovala**; duši jim však musí vetknout hráči...

- předpřipravené postavy mají určené základní motivace v příběhu a charakterové vlastnosti
- letos je semifinále kratší (4h místo 5h), abychom mohli realizovat MDrD Pub Kvíz
- **v případě sporů mezi hráči a PJem či stížností na PJe** je možné se obrátit na [Guffa](#), organizátora MDrD, který bude působit jako prostředník při řešení a to buď na místě či [mailem](#).

OBECNÁ PRAVIDLA

Hraje se podle pravidel **DrD verze 1.6, edice E**. Hrajeme pouze s pravidly pro začátečníky (PPZ) a pokročilé (PPP). **Nelze používat nic z pravidel pro experty (PPE)**. Altar vydal v loňském roce elektronickou verzi pravidel PPZ (k zakoupení [zde](#)), pravidla PPP jsou prakticky nesehnatelné. I z tohoto důvodu jsme k doslovným znalostem pravidel benevolentnější. Jde nám primárně o vaši zábavu.

Hody kostkou a rozhodování o úspěchu akce

Faktor náhody u důležitých událostí vynecháváme. Chceme, aby o postupu rozhodovala jen šikovnost hráčů. Obecně platí, že PJ uzná dobrý nápad, když bude správně hráči popsán. Cílem je budovat atmosféru, udržovat tempo hry a minimalizovat listování v příručkách jen proto, aby se určila správná výše bonusu apod. Vždy jde především o dohodu mezi hráči a PJ. PJ tu není od toho, aby hráče „přechytračil“, hlavním cílem je vždy to, aby hraní bylo příjemné, stejný přístup očekáváme i od hráčů.

Soubojový systém

Hraje se podle základního soubojového systému. Je na domluvě hráčů s PJem, zdali pro souboj budou využívat nějaké pomůcky (mapový podklad, figurky atp.). **Při opravách na hod se bere v potaz rozdíl velikostí a bojeschopnost. Vliv naložení pouze v konkrétních případech, bude-li mít smysl.**

Při soubojích se bere v potaz zranitelnost a odolnost nestvůr vůči různým útokům. Zranitelnost nestvůr se neřídí přesně podle příručky PJ, ale odpovídá reáliím dobrodružství. Neváhej se zeptat PJe, zdali tvá postava o nestvůře něco neví, či se s ní dokonce někdy setkala.

Boj pod širým nebem se snažíme hodnotit podle základního soubojového systému či pomocí hodů na past či pravděpodobnost, či dohodou mezi hráči a PJem.

A mimo boj

Pro **pohyb postav** mají PJové vlastní zjednodušená pravidla, která neodpovídají oficiálním pravidlům. Je tomu tak proto, aby hra plynula a více času se věnovalo důležitějším pasážím dobrodružství. Toto se týká jak pěšího pochodu, tak i při využití dopravních prostředků.

Únavu a čas nutný na odpočinek posuzují PJové podle pravidel a zákonitostí daných dobrodružstvím. Opět z důvodu urychlení hry. Hráči by si měli uvědomit, že odpočinek či dokonce spánek pod širým nebem je velký risk i pro ostřílené dobrodruhy.

Vyjednávání s cizími postavami bude vždy probíhat formou roleplayingu. Schopnosti dané povoláním jsou podpůrnými prostředky při vyjednávání a jejich použití je samozřejmě (kladně) hodnoceno. Nicméně od hráčů se očekává, že budou spoléhat při vyjednávání na svůj roleplaying a použití získaných informací a nikoliv na výsledek hodu kostkou.

Systém dovedností nebude při hře uplatňován. Zdali umí postava číst, psát, plavat se dozví ze svého osobního deníku. Pokud není tato dovednost v deníku zmíněna, platí, že danou dovednost postava neumí.

DRUŽINA

Turnaje se neúčastníte jako jednotlivci, ale ve skupině **5-7 hráčů**, která tvoří družinu. Družiny soutěží mezi sebou o to, která lépe, podle daných hodnotících kritérií Mistrovství, projde soutěžním dobrodružstvím. **Větší počet hráčů ve skupině neposkytuje výhodu.**

Během hry může dojít k příběhovému konfliktu mezi jednotlivými postavami v družině. Hráči by neměli zapomínat, že se jedná čistě o konflikt mezi postavami a nikoliv samotnými hráči (!).

Doporučujeme zájemcům o turnaj v MDrD, kteří nemají vlastní družinu, aby kontaktovali Guffa [mailem](#). Ze zkušenosti z předchozích ročníků turnaje jasně vyplývá, že většina družin se skládá z hráčů, kteří spolu pravidelně hrají, a kteří si chtějí užít turnaj tak, jak jsou zvyklí. Na druhou stranu se každý rok objeví 1-5 single hráčů, kteří při troše dobré vůle mohou vytvořit zajímavou družinu a turnaje se plnohodnotně zúčastnit i s šancí na vítězství.

POSTAVY

Hráč v družině reprezentuje právě jednu postavu, kterou si vybírá z předem předpřipravených. Postavy č. 1 až č. 5 jsou povinné. Postava č. 6 se uplatní při hře v šestičlenné družině. Postava č. 7 se uplatní při hře v sedmičlenné družině.

1. Drystan(a), člověk sicco, 9 úroveň (vůdce družiny)
2. Elarion(a), barbar čaroděj, 7. úroveň
3. Lyndor(ia), barbar druid, 7. úroveň
4. Morvain(a), hobit theurgh, 7. úroveň
5. Thal(a), kroll bojovník, 7. úroveň
6. Valandorin(a), člověk čaroděj, 7. úroveň
7. Kwaelor(ina), trpaslík chodec, 7. úroveň

Více informací k historii družiny najdete v [osobních denících](#), dále v sekci [Informace k dobrodružství](#). Některé informace týkající se historie družiny budou zmíněné i v předgameconních novinách - **Měsícsvitech** – viz sekce [Informace k dobrodružství](#).

Poznámka: Všechny osobní deníky jsou v „mužské“ verzi. Potřebujete-li verzi „ženskou“, kontaktujte [Guffa](#).

Přesvědčení při tvorbě postavy nepoužíváme, počítáme, že si hráči vytvoří komplexnější charakter postav v souladu s roleplayingovými pravidly mistrovství. Je jen na vás, jak moc pečliví budete. Pokud si vytvoříte zajímavý charakter a dokážete jej zahrát, hra bude pro vás i PJ o mnoho zábavnější. Oceníme, pokud uvidíme, že se svojí postavou doslova „dýcháte“ a není to pro vás jen soubor abstraktních čísel v osobním deníku. Pravděpodobně pro vás potom bude i snazší získat klíčové informace, u kterých předpokládáme použití roleplayingu. Články ["Mistrovství v DrD: O roleplayingu"](#) a ["Mistrovství v DrD: Jak si \(ne\)vytvořit postavu"](#) vám mohou při tvorbě pomoci. **Charakter vytvořené postavy by však neměl být v rozporu s předpřipravenými informacemi.**

Válečník

Zastrašení – uvítáme, když válečníci budou používat i když je pravděpodobnost úspěchu zastrašení nereálně nízká.

Poznávání artefaktů – místo hodů preferujeme roleplaying.

Hraničář

Kouzlo Přivolej druida umí používat krom chodce i druid.

Alchymista

Magenergie a suroviny – Množství je uvedeno v deníku postavy spolu s již předpřipravenými předměty. Během dobrodružství si je alchymista schopen obstarat suroviny za 10 zl. za každý den, který hledání naplno věnuje. Hledání musí probíhat mimo obydlené oblasti. Ve městě nelze suroviny obstarat jinak než nákupem.

Na předměty vyráběné během dobrodružství se vztahují obvyklá pravidla. **Alchymista nemůže během hry vyrábět „trvalé“ předměty z PPZ.**

Hráč nemůže před začátkem dobrodružství část svých magů a surovin využít k tvorbě alchymistických předmětů. Jakmile PJ dobrodružství uvede, je na hráči, jak alchymista své magy a suroviny „utrátí“. Hráči nic nebrání, aby si dopředu rozmyslel, které lektvary si vyrobí, ale vyrábět je bude až po zahájení hry.

Zloděj

Zvláštní schopnosti zloděje – uvítáme roleplaying před hodem kostkou tam, kde dochází k interakci s cizí postavou. Ale hráč může využít dané schopnosti určitě zmínit (Hráč oznámí PJi: „Pokusím se získat důvěru toho strážného...“. A pak roleplayuje, jak se vlísává do přízně strážného).

Sít (sicco) – je na hráči, zda bude budovat a využívat sítě a kolik investuje peněz. Sít funguje dle pravidel.

ZBRANĚ, ZBROJ A VYBAVENÍ

Peníze – Každá postava má na počátku dobrodružství k dispozici vlastních **50 zlatých**. Drystan(a) má navíc **350 zlatých** z úřadu soudce Sparka.

Vybavení – Každá postava má na začátku pevně dané vybavení. S tím vstupuje do hry. Po zahájení s ním může volně nakládat (předat některé vybavení jiné postavě v družině, atp.). Pro jednoduchost nejsou v osobních denících uvedeny věci na běžné cestování (náhradní šaty, plášť do deště, slavnostní šaty hodné úřadu). **Postavy cestují nalehko, přespávají po hostincích, nemají vybavení na dlouhodobé přespávání v přírodě.**

Zbraně a zbroj – Každá postava má na začátku dobrodružství určené zbraně a zbroj. V průběhu dobrodružství může získat nové. Pro jejich použití platí omezení daná pravidly.

Magické předměty – Každá postava má na začátku dobrodružství jeden magický předmět. Viz osobní deníky.

HODNOTÍCÍ KRITÉRIA

Při tvorbě dobrodružství se vždy snažíme stanovit objektivní kritéria, podle kterých určují Plové postupující, případně vítěze turnaje. Nicméně není to vždy jednoduché, zvláště, když si družiny vedou dobře. K základním kritériím jsme napsali [blog](#).

Níže naleznete základní pilíře hodnocení:

- 1) **Postup soutěžním příběhem (dobrodružstvím)**. Jak dobře postupuje družina příběhem na základě motivace jednotlivých postav a družiny. Zde se hodnotí především reakce družiny v klíčových momentech příběhu. Dále se zde hodnotí sběr a práce s informacemi. Jak si družina

dokáže poskládat obrázek toho, o co se v dobrodružství jedná. Dále jak elegantně, efektivně a originálně překoná všechny problémy a překážky, které jí v průběhu hraní vyvstanou.

- 2) **Hraní rolí, aneb roleplaying (RP).** Kritéria, která bereme v potaz při hodnocení RP jsme sepsali v "[RP pravidlech Mistrovství](#)". Letos též počítáme s tzv. **roleplay výzvami**. Jedná se o herní scény, které budeme hodnotit na základě roleplaye hráčů.
- 3) **Herní čas.** Herní bloky jsou časově omezeny. Jednotlivé části dobrodružství vždy končí určitou událostí (např. nalezením potřebné informace, předmětu), kterou je nutné stihnout za daný herní čas. Nesplnění cíle herního bloku nemusí být nutně důvodem nepostoupení, nicméně je bráno v potaz.

Ve čtvrtek od 17:00 proběhne přednáška „Mistrovství DrD – Hodnocení družin, postupová kritéria a FAQ“ a kde se můžou hráči dozvědět bližší informace, jak hodnocení probíhá a doptat se nejasností k dobrodružství.

PÁNOVÉ JESKYNĚ (PJ)

Při registraci si můžete kromě herního bloku zvolit i PJ pro základní kolo. Pro semifinále bude přidělen organizátory turnaje jiný PJ. Stejně jako loni si i letos budou moci družiny určit až dva PJe, se kterými NEchtějí hrát sobotní semifinále. Pokusíme se družinám vyhovět. Ve finále připadne na každou družinu pouze jeden PJ. Informace a herní styl jednotlivých PJ naleznete v sekci [Pánové Jeskyně](#).

KAPACITA TURNAJE A DÉLKA HRY

Předpokládaná maximální kapacita turnaje je 24 družin. Všechny družiny odehrají čtvrtfinálové kolo (čtvrtek, pátek). Do semifinálového kola (sobota) postoupí minimálně 20 nejlepších družin. K dispozici je minimálně 10 PJů na dopolední semifinále a 10 PJů na odpolední semifinále. Nedělního finále se pak zúčastní minimálně 8 nejlepších družin, které nejlépe zvládnou čtvrtfinálové a semifinálové kolo. Čtvrtfinále trvá 4 hodiny, semifinále 4 hodiny a finále 4 hodiny.

Upozornění: Vzhledem k omezené kapacitě PJů na jednotlivé semifinálové bloky může dojít k situaci, kdy do semifinále postoupí hůře hodnocená družina na úkor lépe hodnocené družiny. Tato situace může nastat v případě, kdy bude (výrazně) více lépe hodnocených družin chtít hrát v jednom semifinálovém bloku, kde tím pádem nebude dostatek PJů k dispozici. Této situaci nejsme schopni dopředu zabránit. Nevíme dopředu, jak které družiny budou ve čtvrtfinále úspěšné. Naším cílem je, aby do semifinále postoupilo maximum družin a všichni dostupní PJové na semifinále byli vytíženi.

S SEBOU

- kostky (k6, k10, k%) - ideálně každý vlastní
- pravidla PPZ, PPP - alespoň jedny na družinu
- vyplněný osobní deník
- psací potřeby a papíry
- občerstvení

CENY PRO VÍTĚZE

Vítězové Mistrovství v Dračím Doupěti získají putovní pohár a zapíší se do [Síně slávy](#). Kromě toho získají hodnotné ceny, které dostanou i hráči družin umístěných na 2. a 3. místě.

Drystan



člověk sicco

Úroveň	9.	Postřeh	
Max. životů	30	- obj.	12%
Max. magů	-	- mech.	6%
Vyřazení při dosažení		3	životů
Postih		-1	za méně jak 10 životů

Síla	8	-1
Obratnost	19	+4
Odolnost	12	0
Intelligence	12	0
Charisma	16	+2
Velikost	B	

Probodnutí a střelba ze zálohy	
Zabití	Vrh
Sít'	Boj s dýkou
Převleky (59%)	Šplh po zdech (89%)
Získání důvěry (51%)	Skok z výšky (89%)
Objev. mech. (54%)	Tichý pohyb (41%)
Objev. obj. (62%)	Schov. ve stínu (66%)
Zneškod. mech. (58%)	Vybírání kapes (35%)
Otevření obj. (70%)	Odhad lidí (-)

Životy	
1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
krátký meč	3	-1	-1	1	pochva	
dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
dýka (vrh)	6	0	-2	5/9/12	opasek	
lehká kuše	8	1	-2	15/27/40	záda	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ	8
kožené	4	tělo	kouzelná		

Věc	Kde	Poznámka
Zlodějské náčiní	opasek	
Prsten soudce Sparka	levá ruka	oficiální znak soudcovského úřadu
Jídlo na 3 dny	torna	

Magy
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38

Elarion



barbar čaroděj			
Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	30	- obj.	24%
Max. magů	38	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení		5	životů
Postih	-1	za méně jak	10 životů

Síla	8	-1
Obratnost	12	+0
Odolnost	11	+0
Intelligence	18	+3
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 85%
psaní	odvracení neviděných
18 kouzel	přítelíček - kočka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
Dýky (zblízka)	2	+1	+2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Dýky 2x	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten zeleného blesku	prst	magický, 4 magy/den, Zelený blesk
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy	
1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Vzhled sopky před výbuchem	Oči	Hnědé
<p>Nesnášíš křupání prstů. Kdokoliv ten zlovyk provede v tvé blízkosti, máš co dělat, aby ses nepozvracel. Křup. Mdloby a záblesk matčiny tváře. Nádherný úsměv střídající škleb mrtvé duše.</p> <p>Otec je hlava rodiny. A když není otce, syn musí nastoupit. Tak to říkával tvůj děd. Ale tenkrát jsi selhal. Otec byl pryč a tys svoji povinnost nesplnil. Laana umřela dvakrát, jak kruté pro nejlepší ženu tvého života. Nejprve rukou Pindala a potom... Ani jednomu skonu jsi nezabránil.</p>		Vlasy	Havraní čern
		Výška (coul)	175
		Váha (kg)	95
		Stáří (léta)	31

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Tentokrát nebudeš nečinný a pomstíš Laanu. Pindal i ostatní dostanou provaz.
Životní motto:	Nejsem nejlepší. O to víc se musím snažit.

OSTATNÍ POZNÁMKY		
#	Vybraná kouzla	K dispozici 50 zlatých.
1.	Bílá střela	
2.	Hyperprostor I	
3.	Hyperprostor II	
4.	Cizí jazyk	
5.	Cizí oči	
6.	Leť	
7.	Metamorfóza	
8.	Nebezpečné ovoce	
9.	Neviditelnost do 4 sáhů	
10.	Přelož	
11.	Rychlost	
12.	Světlo	
13.	Zaklep	
14.	Zelené blesky	
15.	Zlom kouzlo	
16.	Ticho	
17.	Rozptyl kouzla	
18.	Protoplazma	
Kočka		
ŽVT = 18		
MAG = 12 (6 kouzel denně)		
ÚČ = (+2 +2) = 4		
OČ = (+4 +1) = 5		
ODL = 18/+3		
VEL = A		
INT = 10/+0		

Lyndor

Magy

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26



barbar druid

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	45	- obj.	21%
Max. magů	26	- mech.	8%
Vyřazení při dosažení 6 životů			
Postih -1 za méně jak 15 životů			

Síla	17	+3
Obratnost	10	0
Odolnost	14	+1
Intelligence	16	+2
Charisma	4	-3
Velikost	B	

Boj proti zvířatům	Nepřirozené chování zvířat
Stopování	Odvracení zvířat
Pes lovecký	Očištění
Telekineze (4. st)	Druidova zbraň
Kouzla hraničářská a druidova lesní	Předpovídání počasí
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
druidova hůl	10	-2	+2	2	ruce	
dlouhý luk	5	+1	-2	15/30/50	záda	
prak	6	-1	-2	9/16/25	opasek	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kožené	3	tělo	

OČ	3
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Lovecký pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1 24

2 25

3 26

4 27

5 28

6 29

7 30

8 31

9 32

10 33

11 34

12 35

13 36

14 37

15 38

16 39

17 40

18 41

19 42

20 43

21 44

22 45

23

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Budoucí vysoký soudní úředník	Oči	Hnědé
<p>Smrt dvojčete není obyčejná smrt. Je to smrt části tvé duše, která pouze žila v jiném těle. Šándor tu měl být s tebou navždy. Nerozlučná dvojice, dokonalý tandem. Osud tomu chtěl jinak. Ne osud, ale Vitar. To on zabil Šándora. A je úplně jedno, že to bylo v čestném souboji. Se Zločinci se přeci nebojuje v čestných soubojích! Zločinci se soudí a věší na šibenících.</p> <p>Až chytíme Vítara a tu jeho smečku, bude souzen. A po právu odsouzen. Každý zločin mu bude připomenut a započítán. Tak bude.</p>		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	200
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	56

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Cítím z ostatních touhu po krvi, touhu po odplatě. Bude těžké je udržet na uzdě.
Životní motto:	Právo a pořádek. Tak se odlišujeme od těch, co stíháme.

OSTATNÍ POZNÁMKY	
Hraničářská kouzla	Druidova lesní kouzla
Mluv se zvířaty	Cít dřeva
Najdi stopy	Cít kamene
Najdi zvíře	Cít vody
Neutralizuj jed	Cít země
Uzdrav lehká zranění	Hněv lesa
Uzdrav těžká zranění	Láska lesa
Uzdrav nemocného	Najdi bytost
Zmam osobu	Orientace
Chraň před dračím dechem	Temnota
Magické zrcadlo	Přivolej druida
Ošetři zranění chladem	Pomocná lesní kouzla
Ošetři zranění kyselinou	Přání
Ošetři zranění ohněm	
Telepatická ochrana	
Úder varování	
Úder zloby	
Úder nenávisti	
Úkryt	
	Lovecký pes
	ŽVT = 12
	ÚČ = (+2 + 3) = 5
	OČ = (+2 + 2) = 4
	ODL = 11/+0
	VEL = A
	INT = 1/-5
	BOJ = 8
K dispozici 50 zlatých.	

Morvain

Magy	
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
2	2
2	2
2	2
2	2
4	4
4	4
4	4
4	4
6	6
6	6
6	6
6	6
8	8
8	8
8	8
8	8
10	10
10	10
10	10
10	10
15	15
15	15
15	15
15	15



hobit theurgh			
Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	45	- obj.	12%
Magů	400	- mech.	11%
Vyřazení při dosažení		6	životů
Postih	-1	za méně jak	15 životů

Síla	6	-2
Obratnost	20	+4
Odolnost	16	+2
Intelligence	12	0
Charisma	10	0
Velikost	A	

Odolnost vůči jedům	Léčivé lektvary
Vidění magenergie	Welfovy lektvary
Lučba	Poslové živlů
Únava	
Elementálové	
Astrální sféry	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
palcát	5	+1	-1	1	opasek	kouzelný (+2)
tesák	1	-1	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ	7
kožené	3	tělo			

Věc	Kde	Poznámka	
elementální hůl	ruka	kapacita 100 magů, na začátku dobrodružství obsahuje 100 magů	
astron	torna		
alchymistova truhla	torna	350 magů 350 zl surovin	
1x lektvar rudého kříže	truhla s flakónky a základy	2x medovina	2x zvířecí moč
1x lektvar bílé hvězdy		2x olej	2x pivo
1x lektvar obří síly		2x zvířecí mléko	2x mošt
1x lektvar metamorfóza		2x červené víno	6x flakónek
1x lektvar rychlosti		2x ocet	5x svitek

Životy	
1	26
2	27
3	28
4	29
5	30
6	31
7	32
8	33
9	34
10	35
11	36
12	37
13	38
14	39
15	40
16	41
17	42
18	43
19	44
20	45
21	
22	
23	
24	
25	

Thal



kroll bojovník

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	68	- obj.	9%
Max. magů	-	- mech.	2%
Vyřazení při dosažení 1 života			
Postih 0 za méně jak 20 životů			

Síla	21	+5
Obratnost	8	-1
Odolnost	20	+4
Intelligence	4	-3
Charisma	3	-4
Velikost	C	

Zastrašení	Vícenásobné útoky
Poznávání artefaktů	Iniciativa
Přesnost	Výpad a kryt
Léčba vlastních zranění	Drtivost
Odhad zbraně	Průraznost
Odhad soupeře	Změna v berskerka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
těžký kyj	11	+4	-1	1-2	opasek	obouruční, rodová
tesák	8	-1	2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ 4	
kroužková	5	tělo			

Věc	Kde	Poznámka
Lano 20 sáhů	torna	
Prsten ohně	prst	kouzelný, 4 magy/den, Oheň
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1	18	35	52
2	19	36	53
3	20	37	54
4	21	38	55
5	22	39	56
6	23	40	57
7	24	41	58
8	25	42	59
9	26	43	60
10	27	44	61
11	28	45	62
12	29	46	63
13	30	47	64
14	31	48	65
15	32	49	66
16	33	50	67
17	34	51	68

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:

<p>Vy-so-ký-jak-ho-ra</p>

Oči

Černé

Nikdy ti to neřekli do očí, ale vždycky jsi cítil, že ti matka i otec vyčítali Gnallův osud. Nejstarší, největší a nejsilnější. A nebyl schopen ubránit Gnalla před elfskou krysou. Ale copak byl Brohas sám? Bylo jich víc a měli zbraně. Brácha měl vzít nohy na ramena, byla to jeho chyba, že skončil jak mrzák. Ne moje.

Vlasy

Prořídle

Výška (coul)	
--------------	--

220

Ale neboj bráško. Přinesu ti Brohasovo oko napíchnutý na jeho šíp. Tak nějak se to říká, oko za oko, zub za zub.

Váha (kg)	
-----------	--

140

Stáří (léta)	Podíl na celkové populaci (%)
0-14	12,5
15-64	67,5
65+	19,9

36

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:

Uvidíme, jak se bude Brohas vyhýbat úderům těžkým kyjem.

Životní motto:

Tady není o čem uvažovat!

OSTATNÍ POZNÁMKY

K dispozici 50 zlatých.

[illegible]

Valandorin

Magy

Životy



člověk čaroděj

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	24	- obj.	19%
Max. magů	38	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení 4 životů			
Postih -2 za méně jak 8 životů			

Síla	8	-1
Obratnost	12	0
Odolnost	11	0
Intelligence	19	+4
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 95%
psaní	odvracení neviděných
18 kouzel	přítelíček - kočka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Dýka	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten světla	prst	kouzelný, 4 magy/den, Světlo
Jídlo na 3 dny	torna	

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Nos trochu nahoru	Oči	Zelené
<p>Život mě naučil, že člověk potřebuje řád, jinak propadne chaosu. Zní to jako pindy Církve Stvořitele, ale je tomu tak. Jen řád cvičí pevnou vůli a pevná vůle umožní člověku dosáhnout všech cílů. I těch nemožných. Mnoho jsem ztratil kvůli chaosu. Kvůli démonu alkoholu a neschopnosti ctít života řád.</p> <p>Jsem jiný člověk, než jsem býval. Za proměnu jsem zaplatil strašlivou cenu. A stále platím. Nyní se blíží okamžik, kdy budu moci zúčtovat s minulostí. Přijde úleva a katarze? Pochybuji. Ale třeba se mi bude lépe spát.</p>	Vlasy	Hnědé	
	Výška (coul)	165	
	Váha (kg)	65	
	Stáří (léta)	41	

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Zjistím, co má Pindal nejraději a to zničím před jeho očima.
Životní motto:	Není třeba mi děkovat. Vím, že jsem dobrý.

OSTATNÍ POZNÁMKY		
#	Vybraná kouzla	K dispozici 50 zlatých.
1.	Cizí uši	
2.	Dveřník	
3.	Dým	
4.	Hrom a blesky	
5.	Hyperprostor I	
6.	Hyperprostor II	
7.	Modré blesky	
8.	Najdi neviditelnost	
9.	Neslyšitelnost do 4 sáhů	
10.	Oheň	
11.	Oko	
12.	Rozptyl kouzla	
13.	Tma	
14.	Vodní dech	
15.	Zamkni	
16.	Čarodějův zámek	
17.	Zaklep	
18.	Protoplazma	
Kočka		
ŽVT = 18		
MAG = 12 (6 kouzel denně)		
ÚČ = (+2 +2) = 4		
OČ = (+4 +1) = 5		
ODL = 18/+3		
VEL = A		
INT = 10/+0		

Kwaelor

Magy

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



trpaslík chodec

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	52	- obj.	18%
Max. magů	20	- mech.	6%
Vyřazení při dosažení 7 životů			
Postih -1 za méně jak 18 životů			

Síla	17	+3
Obratnost	9	-1
Odolnost	15	+2
Intelligence	13	+1
Charisma	8	-1
Velikost	A	

Boj proti zvířatům	Psychická kouzla
Stopování	Odhad přesvědčení
Pes hlídací	Rychlý pochod
Pyrokineze (4. st)	Chodcův meč
Kouzla hraničářská a kouzla pocestných	Ochočování nestvůr
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
chodcův meč	10	0	0	1-2	opasek	11 magů
dýka	5	0	-2	1	opasek	
krátký luk	5	0	-2	10/20/30	záda	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
šupinové	4	tělo	

OČ

3

Věc	Kde	Poznámka
Hlídací pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1 27

2 28

3 29

4 30

5 31

6 32

7 33

8 34

9 35

10 36

11 37

12 38

13 39

14 40

15 41

16 42

17 43

18 44

19 45

20 46

21 47

22 48

23 49

24 50

25 51

26 52

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Pěstěný knír	Oči	Uhlově černé
Neudělal jsem nic. Nikdo neudělal nic. Všichni tam stáli a že nás tam bylo! Stačil jeden, aby se rozhoupal. Určitě by ho následovali další. A těch pět šmejdů by skončilo jako potrava pro červy. Proto sis řekl, že už nikdy nebudeš čekat, až někdo něco udělá. Ne. Ten fajsl zvedneš ty a rubat budeš palice jako první. Bratr ti chybí. Asi nerozumněl, co se tenkrát stalo a snad ani moc netrpěl. Osud chtěl, osud vzal.		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	130
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	36

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Až je chytmem, potáhnu je do města za ohlávku jako dobytek.
Životní motto:	Nebát se a jednat!

OSTATNÍ POZNÁMKY	
Hraničářská kouzla Mluv se zvířaty Najdi stopy Najdi zvíře Neutralizuj jed Uzdrav lehká zranění Uzdrav těžká zranění Uzdrav nemocného Zmam osobu Chraň před dračím dechem Magické zrcadlo Ošetři zranění chladem Ošetři zranění kyselinou Ošetři zranění ohněm Telepatická ochrana Úder varování Úder zloby Úder nenávisti Vládni přirozeným věcem	Psychická kouzla Odhal vinu Odved' pozornost Uhrančivý pohled Uspi okolí Zrcadlo vzpomínek a melancholie Kouzla chodcova meče Dvojitý sek Odraz projektily Odraz šípy Poškození zbraně Prasátko Svítící čepel Transmutace kovu Uspání démona Hlídací pes ŽVT = 20 ÚČ = (+2 + 3) = 5 OČ = (+1 + 2) = 3 ODL = 10/+0 VEL = A INT = 1/-5 BOJ = 7 K dispozici 50 zlatých.
Kouzla pocestných Ochrana před bouří Ochrana před deštěm Ochrana před vlky Ochrana před zimou Přivolej druida Rozdělej oheň	

Drystana



člověk sicco

Úroveň	9.	Postřeh	
Max. životů	30	- obj.	12%
Max. magů	-	- mech.	6%
Vyřazení při dosažení		3	životů
Postih	-1	za méně jak	10 životů

Životy

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

Síla	8	-1
Obratnost	19	+4
Odolnost	12	0
Intelligence	12	0
Charisma	16	+2
Velikost	B	

Probodnutí a střelba ze zálohy	
Zabití	Vrh
Sít'	Boj s dýkou
Převleky (59%)	Šplh po zdech (89%)
Získání důvěry (51%)	Skok z výšky (89%)
Objev. mech. (54%)	Tichý pohyb (41%)
Objev. obj. (62%)	Schov. ve stínu (66%)
Zneškod. mech. (58%)	Vybírání kapes (35%)
Otevření obj. (70%)	Odhad lidí (-)

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
krátký meč	3	-1	-1	1	pochva	
dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
dýka (vrh)	6	0	-2	5/9/12	opasek	
lehká kuše	8	1	-2	15/27/40	záda	

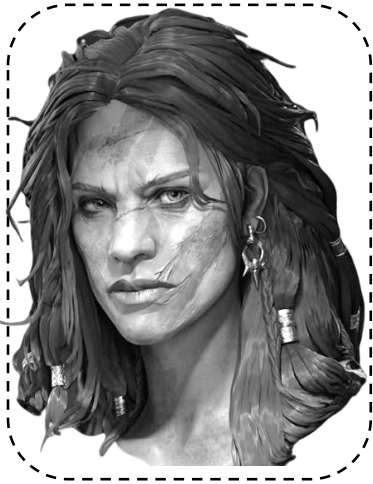
M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ	8
kožené	4	tělo	kouzelná		

Věc	Kde	Poznámka
Zlodějské náčiní	opasek	
Prsten soudce Sparka	levá ruka	oficiální znak soudcovského úřadu
Jídlo na 3 dny	torna	

Magy
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38

Elariona



barbar čaroděj			
Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	30	- obj.	24%
Max. magů	38	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení		5	životů
Postih		-1	za méně jak 10 životů

Síla	8	-1
Obratnost	12	+0
Odolnost	11	+0
Intelligence	18	+3
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 85%
psaní	odvracení neviděných
18 kouzel	přítelíček - kočka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	
Dýky (zblízka)	2	+1	+2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Dýky 2x	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten zeleného blesku	prst	magický, 4 magy/den, Zelený blesk
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy	
1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Vzhled sopky před výbuchem	Oči	Hnědé
<p>Nesnášíš křupání prstů. Kdokoliv ten zlovyk provede v tvé blízkosti, máš co dělat, aby ses nepozvracela. Křup. Mdloby a záblesk matčiny tváře. Nádherný úsměv střídající škleb mrtvé duše.</p> <p>Otec je hlava rodiny. A když není otce, nejstarší musí nastoupit. Tak to říkával tvůj děd. Ale tenkrát jsi selhala. Otec byl pryč a tys svoji povinnost nesplnila. Laana umřela dvakrát, jak kruté pro nejlepší ženu tvého života. Nejprve rukou Pindala a potom... Ani jednomu skonu jsi nezabránila.</p>		Vlasy	Havraní čern
		Výška (coul)	175
		Váha (kg)	95
		Stáří (léta)	31

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Tentokrát nebudeš nečinná a pomstíš Laanu. Pindal i ostatní dostanou provaz.
Životní motto:	Nejsem nejlepší. O to víc se musím snažit.

OSTATNÍ POZNÁMKY		
#	Vybraná kouzla	K dispozici 50 zlatých.
1.	Bílá střela	
2.	Hyperprostor I	
3.	Hyperprostor II	
4.	Cizí jazyk	
5.	Cizí oči	
6.	Leť	
7.	Metamorfóza	
8.	Nebezpečné ovoce	
9.	Neviditelnost do 4 sáhů	
10.	Přelož	
11.	Rychlost	
12.	Světlo	
13.	Zaklep	
14.	Zelené blesky	
15.	Zlom kouzlo	
16.	Ticho	
17.	Rozptyl kouzla	
18.	Protoplazma	
Kočka		
ŽVT = 18		
MAG = 12 (6 kouzel denně)		
ÚČ = (+2 +2) = 4		
OČ = (+4 +1) = 5		
ODL = 18/+3		
VEL = A		
INT = 10/+0		

Lyndoria

Magy

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26



barbar druid

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	45	- obj.	21%
Max. magů	26	- mech.	8%
Vyřazení při dosažení 6 životů			
Postih -1 za méně jak 15 životů			

Síla	17	+3
Obratnost	10	0
Odolnost	14	+1
Intelligence	16	+2
Charisma	4	-3
Velikost	B	

Boj proti zvířatům	Nepřirozené chování zvířat
Stopování	Odvracení zvířat
Pes lovecký	Očištění
Telekineze (4. st)	Druidova zbraň
Kouzla hraničářská a druidova lesní	Předpovídání počasí
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
druidova hůl	10	-2	+2	2	ruce	
dlouhý luk	5	+1	-2	15/30/50	záda	
prak	6	-1	-2	9/16/25	opasek	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
kožené	3	tělo	

OČ	3
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Lovecký pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1 24

2 25

3 26

4 27

5 28

6 29

7 30

8 31

9 32

10 33

11 34

12 35

13 36

14 37

15 38

16 39

17 40

18 41

19 42

20 43

21 44

22 45

23

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Budoucí vysoká soudní úřednice	Oči	Hnědé
<p>Smrt dvojčete není obyčejná smrt. Je to smrt části tvé duše, která pouze žila v jiném těle. Šándor tu měl být s tebou navždy. Nerozlučná dvojice, dokonalý tandem. Osud tomu chtěl jinak. Ne osud, ale Vitar. To on zabil Šándora. A je úplně jedno, že to bylo v čestném souboji. Se Zločinci se přeci nebojuje v čestných soubojích! Zločinci se soudí a věší na šibenících.</p> <p>Až chytíme Vitaru a tu jeho smečku, bude souzen. A po právu odsouzen. Každý zločin mu bude připomenut a započítán. Tak bude.</p>		Vlasy	Hnědé
		Výška (coul)	200
		Váha (kg)	75
		Stáří (léta)	56

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Cítím z ostatních touhu po krvi, touhu po odplatě. Bude těžké je udržet na uzdě.
Životní motto:	Právo a pořádek. Tak se odlišujeme od těch, co stíháme.

OSTATNÍ POZNÁMKY	
Hraničářská kouzla	Druidova lesní kouzla
Mluv se zvířaty	Cít dřeva
Najdi stopy	Cít kamene
Najdi zvíře	Cít vody
Neutralizuj jed	Cít země
Uzdrav lehká zranění	Hněv lesa
Uzdrav těžká zranění	Láska lesa
Uzdrav nemocného	Najdi bytost
Zmam osobu	Orientace
Chraň před dračím dechem	Temnota
Magické zrcadlo	Přivolej druida
Ošetři zranění chladem	Pomocná lesní kouzla
Ošetři zranění kyselinou	Přání
Ošetři zranění ohněm	
Telepatická ochrana	
Úder varování	
Úder zloby	
Úder nenávisti	
Úkryt	
	Lovecký pes
	ŽVT = 12
	ÚČ = (+2 + 3) = 5
	OČ = (+2 + 2) = 4
	ODL = 11/+0
	VEL = A
	INT = 1/-5
	BOJ = 8
K dispozici 50 zlatých.	

Morvaina

Magy	
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
1	1
2	2
2	2
2	2
2	2
4	4
4	4
4	4
4	4
6	6
6	6
6	6
6	6
8	8
8	8
8	8
8	8
10	10
10	10
10	10
10	10
15	15
15	15
15	15
15	15



hobit theurgh			
Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	45	- obj.	12%
Magů	400	- mech.	11%
Vyřazení při dosažení		6	životů
Postih	-1	za méně jak	15 životů

Síla	6	-2
Obratnost	20	+4
Odolnost	16	+2
Intelligence	12	0
Charisma	10	0
Velikost	A	

Odolnost vůči jedům	Léčivé lektvary
Vidění magenergie	Welfovy lektvary
Lučba	Poslové živlů
Únava	
Elementálové	
Astrální sféry	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
palcát	5	+1	-1	1	opasek	kouzelný (+2)
tesák	1	-1	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ	7
kožené	3	tělo			

Věc	Kde	Poznámka	
elementální hůl	ruka	kapacita 100 magů, na začátku dobrodružství obsahuje 100 magů	
astron	torna		
alchymistova truhla	torna	350 magů 350 zl surovin	
1x lektvar rudého kříže	truhla s flakónky a základy	2x medovina	2x zvířecí moč
1x lektvar bílé hvězdy		2x olej	2x pivo
1x lektvar obří síly		2x zvířecí mléko	2x mošt
1x lektvar metamorfóza		2x červené víno	6x flakónek
1x lektvar rychlosti		2x ocet	5x svítek

Životy	
1	26
2	27
3	28
4	29
5	30
6	31
7	32
8	33
9	34
10	35
11	36
12	37
13	38
14	39
15	40
16	41
17	42
18	43
19	44
20	45
21	
22	
23	
24	
25	

Thala



kroll bojovník

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	68	- obj.	9%
Max. magů	-	- mech.	2%
Vyřazení při dosažení		1	života
Postih		0	za méně jak 20 životů

Síla	21	+5
Obratnost	8	-1
Odolnost	20	+4
Intelligence	4	-3
Charisma	3	-4
Velikost	C	

Zastrašení	Vícenásobné útoky
Poznávání artefaktů	Iniciativa
Přesnost	Výpad a kryt
Léčba vlastních zranění	Drtivost
Odhad zbraně	Průraznost
Odhad soupeře	Změna v berskerka

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
těžký kyj	11	+4	-1	1-2	opasek	obouruční, rodová
tesák	8	-1	2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka	OČ	4
kroužková	5	tělo			

Věc	Kde	Poznámka
Lano 20 sáhů	torna	
Prsten ohně	prst	kouzelný, 4 magy/den, Oheň
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1	18	35	52
2	19	36	53
3	20	37	54
4	21	38	55
5	22	39	56
6	23	40	57
7	24	41	58
8	25	42	59
9	26	43	60
10	27	44	61
11	28	45	62
12	29	46	63
13	30	47	64
14	31	48	65
15	32	49	66
16	33	50	67
17	34	51	68

VZHLED A PRVNÍ DOJEM

Nejvýznamnější znak:

<p>Vy-so-ká-jak-ho-ra</p>

Oči	
-----	--

Černé

Nikdy ti to neřekli do očí, ale vždycky jsi cítila, že ti matka i otec vyčítali Gnallův osud. Nejstarší, největší a nejsilnější. A nebyla schopna ubránit Gnalla před elfskou krysou. Ale copak byl Brohas sám? Bylo jich víc a měli zbraně. Brácha měl vzít nohy na ramena, byla to jeho chyba, že skončil jak mrzák. Ne moje.

Vlasy

Prořídle

Výška (coul)	
--------------	--

220	
-----	--

Ale neboj bráško. Přinesu ti Brohasovo oko napíchnutý na jeho šíp. Tak nějak se to říká, oko za oko, zub za zub.

Váha (kg)	
-----------	--

140	
-----	--

Stáří (léta)

36

OSOBNOST

Motiv k dobrodružství:

Uvidíme, jak se bude Brohas vyhýbat úderům těžkým kyjem.

Životní motto:

Tady není o čem uvažovat!

OSTATNÍ POZNÁMKY

K dispozici 50 zlatých.

[illegible]

Valandorina

Magy

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38



člověk čaroděj

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	24	- obj.	19%
Max. magů	38	- mech.	9%
Vyřazení při dosažení		4	životů
Postih		-2	za méně jak 8 životů

Životy

1
2
3
4
5
6
7

Síla	8	-1
Obratnost	12	0
Odolnost	11	0
Intelligence	19	+4
Charisma	17	+3
Velikost	B	

čtení	kouzlení 95%
psaní	odvracení neviděných
18 kouzel	přítelíček - kočka

8
9
10
11
12
13
14

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
Okovaná hůl	4	-1	+1	2	ruce	
Dýka (vrh)	2	0	-2	5/9/12	opasek	
Dýka (zblízka)	1	0	-2	1	opasek	

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
žádná	1	-	

OČ	1
----	---

15
16
17
18
19
20
22

Věc	Kde	Poznámka
Dýka	opasek	
Hůl	ruka	
Prsten světla	prst	kouzelný, 4 magy/den, Světlo
Jídlo na 3 dny	torna	

23
24

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Nos trochu nahoru	Oči	Zelené
<p>Život mě naučil, že člověk potřebuje řád, jinak propadne chaosu. Zní to jako pindy Církve Stvořitele, ale je tomu tak. Jen řád cvičí pevnou vůli a pevná vůle umožní člověku dosáhnout všech cílů. I těch nemožných. Mnoho jsem ztratila kvůli chaosu. Kvůli démonu alkoholu a neschopnosti cítit života řád.</p> <p>Jsem jiný člověk, než jsem bývala. Za proměnu jsem zaplatila strašlivou cenu. A stále platím. Nyní se blíží okamžik, kdy budu moci zúčtovat s minulostí. Přijde úleva a katarze? Pochybuji. Ale třeba se mi bude lépe spát.</p>	Vlasy	Hnědé	
	Výška (coul)	165	
	Váha (kg)	65	
	Stáří (léta)	41	

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Zjistím, co má Pindal nejraději a to zničím před jeho očima.
Životní motto:	Není třeba mi děkovat. Vím, že jsem dobrá.

OSTATNÍ POZNÁMKY		
#	Vybraná kouzla	K dispozici 50 zlatých.
1.	Cizí uši	
2.	Dveřník	
3.	Dým	
4.	Hrom a blesky	
5.	Hyperprostor I	
6.	Hyperprostor II	
7.	Modré blesky	
8.	Najdi neviditelnost	
9.	Neslyšitelnost do 4 sáhů	
10.	Oheň	
11.	Oko	
12.	Rozptyl kouzla	
13.	Tma	
14.	Vodní dech	
15.	Zamkni	
16.	Čarodějův zámek	
17.	Zaklep	
18.	Protoplazma	
Kočka		
ŽVT = 18		
MAG = 12 (6 kouzel denně)		
ÚČ = (+2 +2) = 4		
OČ = (+4 +1) = 5		
ODL = 18/+3		
VEL = A		
INT = 10/+0		

Kwaelorina

Magy

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



trpaslík chodec

Úroveň	7.	Postřeh	
Max. životů	52	- obj.	18%
Max. magů	20	- mech.	6%
Vyřazení při dosažení 7 životů			
Postih -1 za méně jak 18 životů			

Síla	17	+3
Obratnost	9	-1
Odolnost	15	+2
Intelligence	13	+1
Charisma	8	-1
Velikost	A	

Boj proti zvířatům	Psychická kouzla
Stopování	Odhad přesvědčení
Pes hlídací	Rychlý pochod
Pyrokineze (4. st)	Chodcův meč
Kouzla hraničářská a kouzla pocestných	Ochočování nestvůr
Líčení loveckých pastí	

Zbraň	ÚČ	útoč.	OZ	M/S/V	kde	poznámka
chodcův meč	10	0	0	1-2	opasek	11 magů
dýka	5	0	-2	1	opasek	
krátký luk	5	0	-2	10/20/30	záda	kouzelný (+2)

M/S/V - malý, střední, velký dostřel. U zbraní pro boj tváří v tvář se uvede délka.

Zbroj	kval.	kde	poznámka
šupinové	4	tělo	

OČ	3
----	---

Věc	Kde	Poznámka
Hlídací pes	-	
Jídlo na 3 dny	torna	

Životy

1 27

2 28

3 29

4 30

5 31

6 32

7 33

8 34

9 35

10 36

11 37

12 38

13 39

14 40

15 41

16 42

17 43

18 44

19 45

20 46

21 47

22 48

23 49

24 50

25 51

26 52

VZHLED A PRVNÍ DOJEM			
Nejvýznamnější znak:	Pěstěné copánky	Oči	Uhlově černé
Neudělala jsem nic. Nikdo neudělal nic. Všichni tam stáli a že nás tam bylo! Stačil jeden, aby se rozhoupal. Určitě by ho následovali další. A těch pět šmejdů by skončilo jako potrava pro červy. Proto sis řekla, že už nikdy nebudeš čekat, až někdo něco udělá. Ne. Ten fajsl zvedneš ty a rubat budeš palice jako první. Bratr ti chybí. Asi nerozumněl, co se tenkrát stalo a snad ani moc netrpěl. Osud chtěl, osud vzal.	Vlasy	Hnědé	
	Výška (coul)	130	
	Váha (kg)	75	
	Stáří (léta)	36	

OSOBNOST	
Motiv k dobrodružství:	Až je chytmem, potáhnu je do města za ohlávku jako dobytek.
Životní motto:	Nebát se a jednat!

OSTATNÍ POZNÁMKY	
Hraničářská kouzla Mluv se zvířaty Najdi stopy Najdi zvíře Neutralizuj jed Uzdrav lehká zranění Uzdrav těžká zranění Uzdrav nemocného Zmam osobu Chraň před dračím dechem Magické zrcadlo Ošetři zranění chladem Ošetři zranění kyselinou Ošetři zranění ohněm Telepatická ochrana Úder varování Úder zloby Úder nenávisti Vládni přirozeným věcem	Psychická kouzla Odhal vinu Odved' pozornost Uhrančivý pohled Uspi okolí Zrcadlo vzpomínek a melancholie Kouzla chodcova meče Dvojitý sek Odraz projektily Odraz šípy Poškození zbraně Prasátko Svítící čepel Transmutace kovu Uspání démona Hlídací pes ŽVT = 20 ÚČ = (+2 + 3) = 5 OČ = (+1 + 2) = 3 ODL = 10/+0 VEL = A INT = 1/-5 BOJ = 7 K dispozici 50 zlatých.
Kouzla pocestných Ochrana před bouří Ochrana před deštěm Ochrana před vlky Ochrana před zimou Přivolej druida Rozdělej oheň	

Sluncesvit !

Veilport zbaven kultu chaosu!

Přerušené obchodní styky. Žádné zprávy. A když už, tak jen děsivé a ještě děsivější. Jak jsme již informovali naše věrné čtenáře, příštavní město Veilport podlehl kultu chaosu a dlouhou dobu se utápelo v moři šílenství. Počet obětí kultu nelze spočítat. Mnoho zemřelo a ještě více přišlo o rozum.

Mahakamský přístav se zdál být ztracen, ale náhoda, či snad osud tomu chtěl, že na ostrově zrovna působila speciální vyšetřovací jednotka soudce Sparka. Ta tajně pronikla do města šílenství, odhalila mocný kult Akuri, který jak morová rána ovládl nebohý lid Veilportský. Družina soudce Sparka vypátrala, že kult získává bohatství z nelegálně otevřených dolů na stříbrnou rudu. Při statečné misi a nasazení vlastních životů se jednotce podařilo doly zničit a tím odstranit černomněnický kult od zdroje peněz.

"Chrabrý čin našich mužů zákona umožnil návrat pořádku a víry do města Veilportu. Kult Akuri byl vykořeněn nejen z každé čtvrti, ulice i domu. Město je po



půl roce opět svobodné, obchod byl obnoven a lidé se vrátili ke své práci", pronesl nově zvolený starosta Veilportu, ctihodný pan Valásek.

"Nášěstí, nejen domy byly zbaveny kultu šílenství, ale i mysl poctivých občanů.

A to díky a trpělivé laskavé péči Církve Spasitele, která poskytla azyl všem, kdo přežili strašlivé řádění chaotiků", dodal představený Lemuel.

"Nicméně, je potřeba být neustále na pozoru. Kult Akuri dostal tvrdou ránu. Ale bohužel, kult se stihl rozlézt po celých Milžných ostrovech. Ujistuji občany, že naši lidé jsou kultistům neustále v patách a nepoleví, dokud poslední příznivec chaosu neskončí za mřížemi", doplnil radní a soudce v jedné osobě, ctěný pan Spark.

Inzerce

Církev hledá Spasitele!

Náš Dům Spasení je přetížen potřebnými, většinou obětní kultu chaosu. Hledáme dobré duše, které by pomohly našim souženým spoliobčanům na cestě k plnému uzdravení. Jste fyzicky zdatní? Pečliví a svědomití? Pak je práce dozorce právě pro vás! Budete-li vybráni, čeká vás dobrý léduňák, teplé jídlo dvakrát denně a společenské uznání. Navštivte naši kancelář v docích - ptejte se po setníkovi Borůvkovi.



Gambir od Janetahy

Pro klidné žití ve věru velkoměsta! Dopřejte si záručnou Mahakamskou medicínu, která zachrání město od moru. Nemusíte mít kryší mor, abyste si udělali den příjemnější. Volte Gambir od Janetahy. Originál, čistý a bez příměsí.



JMÉNO	RASA	POPIS	OBRÁZEK?
Aharon	trpaslík	člen rady města, zástupce cechů obchodníků	ANO
Akuri	-	temný kult chaosu	NE
Alice	hobit	milá Morvaina, oběť Bandy, Stockholmský syndrom, Měsícsvit 6	NE
Balder	barbar	člen bandy, bojovník, pravá ruka Vitara	ANO
Berenika	elfka	kněžka Církve Stvořitele. Poslední oběť Loutky.	NE
Bianca	elfka	členka bandy, theurgh, přítelkyně Vitara	ANO
Bobolák	gnóm	malý špinavý, zanedbaný v otrhaných šatech. Na tváři má hnísavé boláky a šupiny z tvrdé kůže. Zlá nenávidná očka.	ANO
Borůvka	kudůk	setník zodpovědný za nábor dozorců do blázince Popis: Postarší kudůk má rozcuchané delší prošedivělé vlasy, které rámují oválný, nesouměrný obličej s hlubokými vráskami. Nejvíce na první pohled zaujmou oči, které neustále těkají, jako v nějaké schůzce. Celkem nevýraznou postavu doprovází trhané pohyby paží a hlavy, které propůjčují Borůvkovi vizáž chaota. Vše pak korunuje řeč, která připomíná praskání bičem. Slova setníkovi rázem vystřelí z úst, aby v mžiku odezněla do ticha. Po delší pauze opět prask, chrlení slov následované prudkým tichem.	ANO
Brita	člověk	matka Drystana, viz Měsícsvit 1	NE
Brohas	elf	člen bandy, hraničář	ANO
Bunhar	barbar	zástupce trestní výpravy Popis: Vysoký, hubenější, na barbara atletické postavy. V očích mu svítí zkušenost vojáka. Hrubý plnovous rámuje velké lícni kosti. Hnědé vlasy má po ramena.	ANO
Camillo	člověk	člen Kongregace Církve Stvořitele	NE
Centrální ostrov	-	centrální ostrov	NE
Církev Stvořitele	-	monoteistická církev, symbolem je uzavřený kruh	NE
Corlagon	-	město na severu Centrálního ostrova	NE
Dewarek	trpaslík	bratr Kwaelora, viz Měsícsvit 3	NE
Dingleberry	ghúl	nemrtvý pomocník Lemuela, vypadá jako retard, přehloupil úsměv dementa, slintá z koutku úst, kulatý odulý obličej, šedivá pokožka, holohlavý	ANO
Diviš	člověk	pyrofor, který stvořil Entitu v Osrikově věži uprostřed Centrálního ostrova	ANO
Dražná	-	vesnice, nemá kašnu, ale má nový kostelík se zvonem, starostou je Mareš	NE
Drystan(a)	člověk	člen družiny	NE
Elarion(a)	barbar	člen družiny	NE
Ferfi	elf	inspektor pro zkoumání bláznů Popis: Hubený až mrtvolně vychrtlý vysoký elf vypadá jak sama smrt. Bledé tváře ohraničené černými vlasy. Tvrdé rty semknuté do úzké linky. Zkoumavý a podezíravý pohled černých očí dokáže člověka vyvést z míry. Jeho hlas je plný pohrdání a znužení světem.	ANO
Filibert	elf	člen Kongregace Církve Stvořitele	NE
Galsor	-	město na Centrálním ostrově	NE

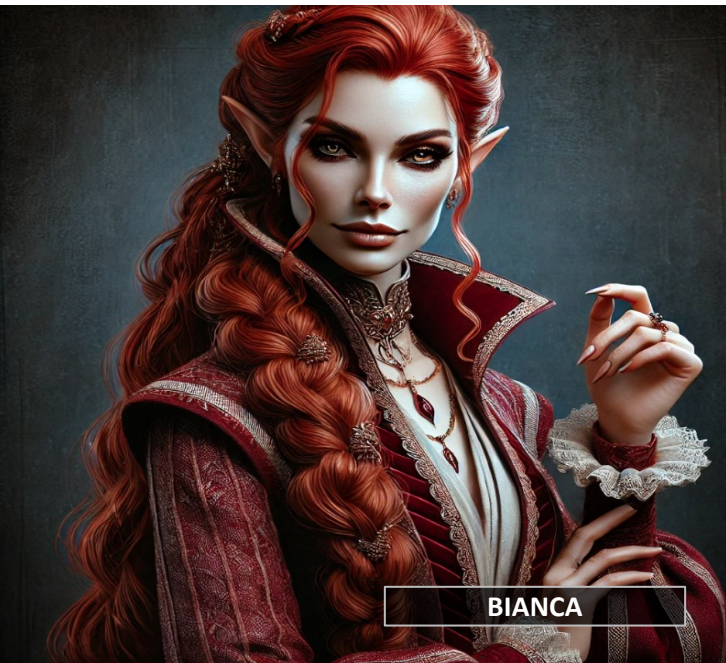
JMÉNO	RASA	POPIS	OBRÁZEK?
Garrick	člověk	otec velitele Talaby, velitel pořádkových stráží a vojsk ve Stone, člen rady města Popis: Vysoký mohutný muž, který na svůj věk vypadá velice dobře. Voják každým coulem. Ostře řezaná tvář, neústupný až zarputilý výraz. Dokonale střižený plnovou a nakrátko ostříhané vlasy nenechávají nikoho na pochybách, čím se Garrick v minulosti živil. Zahojená jizva na tváři přidává Garrickovi na sex-appealu, rozhodně nehyzdí.	ANO
Gnall	kroll	bratr Thala, viz Měsícsvit 2	NE
Greydocks	-	město na Centrálním ostrově	NE
Horní Bukovice	-	vesnice, nemá kostel, ale má novou kašnu, starostou je Kuthbert	NE
Ingmar	člověk	otec Drystana, viz Měsícsvit 1	NE
Jožo Zajíc	-	výměnkář v Podborné, bývalý mistr kolář	NE
Kadarim	kudůk	ředitel vězince ve Stone, přímo podřízený soudci Sparkovi Popis: Na kudůka velmi tlustý muž těsně před důchodem. Tlusté nohy, tlustý břich, tlusté ruce, prsty i oteklá tvář naznačuje nemotorného dýchavičného medvídka, ale opak je pravdou. Kadarim je mrštný, snad ještě víc než jeho rozkazovací jazyk. Má podezíravou tvář, ostatně, k pozici ředitele věznice to patří. Pátravé oči vše zkoumají a vyhodnocují. Ježaté vlasy vojenského stříhu jsou plné mastnoty a jejich tvar záleží jen na tom, jak si je Kadarim ulízne.	ANO
Koršpín	hobit	student magie, který sbírá data o magických úkazech (Reziduích) Popis: Ušmudlaný tvoreček, který snad jaktěživ neviděl denní světlo. Bledé tváře, jemné až chmýřivé slámové vlasy zdobí nevýrazný obličej. Celkem živá mžouravá očka jsou schovaná za kruhy z nevsypání. Nesymetrický obličej se podivně třese, když Koršpín promluví. Je to dáno vadou řeči - koktáním.	ANO
Kwaelor(ina)	trpaslík	člen družiny	NE
Laana	barbar	matka Elariona	NE
Lemuel	člověk	člen Kongregace Církve Stvořitele, ten, co ukradl Loutku Popis: Na první pohled by každý o Lemuelovi prohlásil, že je šlechtic a nikoliv představený Církve. Prostý, ale provokativně zdobný šat nevyzařuje nic o pokoře Církve, ale spíš vyzařuje o převaze až moci. Pevný a vzpřímený postoj dává Lemuelovi rozhodnost a vůdčí šmrnc. Rysy v obličeji dokáže velice rychle měnit dle potřeby. Jako herec masky na divadelních prknech. Nesmlouvavou tvář dokáže rychle nahradit blahoskonnou úlisností. Příjemný, přátelský úsměv rychle nahradí nenávisťný škleb. Oči umí též mluvit dle potřeby. Kaštanově hnědé studny schovávají různé demony. Krátce střižené hnědé vlasy dle poslední módy jen podtrhují Lemuelovo postavení.	ANO
Louky	-	vesnice, kde začíná Část 1	NE
Loutka	člověk	homunkulus s Entitou uvnitř. Pozor! V příběhu je znám jako Plešoun, byť má vlasy, vousy. Viz "Plešoun".	ANO
Lyndor(a)	barbar	člen družiny	NE
Malcolm	člověk	bohatý obchodník, čerstvý cíl pro nábor Akuri, zavražděný Loutkou	NE
Medojed	-	vzácné zvíře, které neodolá misce medu	ANO
Mlžné ostrovy	-	archipelago - svět letošního MDrD	NE
Morvain(a)	hobit	člen družiny	NE

JMÉNO	RASA	POPIS	OBRÁZEK?
Nubia	hobit	členka Kongregace Církve Stvořitele, členka rady města Popis: Malá podsaditá bytůstka je prototypem své rasy. Vždy oblečená v prosté bílé říze, jak se sluší na služebníky Církve Stvořitele. Dřevěný řetěz kolem krku dodává kučeravé hlavě ještě kulatější tvar. Bodré "babičkovské" líce vyzařují klid a mír a vyvolávají vzpomínky na šťastné dětství. Tvář plná drobných vrásek se stále usmívá. Kučeravé, lehce prošedivělé černé vlasy jsou nepřírozně husté, skoro by jeden řekl, že Nubia nosí paruku.	ANO
Orev	elf	theurgh pátrač z university (viz dopis Sparka 1. část)	
Pendullón	kroll	kouzelník, pomocný slouha Lemuela v blázinci. Má d'áblíka Zoza. Starší muž, kulhající. Hustý vous i vlasy do běla barvené. Vypadá zanedbaně, ale jeho šat je čistý.	ANO
Pepa Chrudoš	-	výměnkář v Podborné	NE
Pepíček Janků	-	mimino z Podborné	NE
Pepík Hnát	-	starosta Podborné, hrobník a správce kostela	NE
Pepík Kňour	-	výměnkář v Podborné	NE
Pepík Kořínek	-	hospodský v Podborné	NE
Pepík Prskavec	-	kovář v Podborné	NE
Pepík Špáta	-	pastýř v Podborné	NE
Peredur	elf	starosta Stone, předseda rady města, cech loďařů Popis: Prototyp státníka. Vznešený elf, jemně ustrojený a za všech okolností dokonale reprezentující svůj úřad. Mírně pyšně zvednutá hlava, která vždy hledí kamsi do dále, jakoby Peredur věděl víc, než všichni ostatní. Pronikavé, zkoumavé oči zelené barvy jsou drahokamy na alabastrové kůži. Zlatavé barvy spletené do decentních copánků odhalují typické elfí uši. Módní policie dává vždy 10/10 z elegance.	ANO
Pindal	hobit	člen bandy, lupič	ANO
Plešoun	člověk	pojmenování Loutky Bandou	ANO
Podborná	-	vesnice Pepíků, kde byla naposledy spatřena Banda, má kašnu a kostel se zvonem, starostou je Pepík Hnát	NE
Quentin	barbar	člen Kongregace Církve Stvořitele	NE
Sheanta	člověk	sestra Valandroina, viz Měsícsvit 4	NE
Spark	člověk	soudce ve městě Stone, družina pro něj pracuje Popis: Zavallitý a podsaditý muž s prošedivělým, krátce střiženým vousem. Velký nos plný nežitů trochu kazí dojem vážené osoby soudního stolce. Oči horečné se skrývají pod hustým obočím a čelem plným stařeckých vrásek. Bílých vlasů je již poskrovnu. Rty jsou masité, kapří a nezvykle bledé.	ANO
Stojan	člověk	strážný v blázinci, co má přístup do Lemuelových kobek. Na své stáří vypadá zachovaně a odhodlaně. Vypadá při síle. Má nehezky škleb a na první pohled je zlý. Zamračený s popáleným ksichtem na půli tváři.	ANO
Stone	-	sídelní město na Centrálním ostrově	NE
Šándor	barbar	bratr Lyndora (dvojče), Měsícsvit 7	NE

JMÉNO	RASA	POPIS	OBRÁZEK?
Talaba	člověk	velitel trestní výpravy Popis: Mladý fracek, jemná až zženštilá tělesná schránka. Hubený jak lunt. Protáhlý obličej zdobí dlouhý nos. Na "vojáka" nestandardně dlouhé do blond přibarvované vlasy, které dostávají větší péči než má kdejaká princezna. Výrazná piha nad horním rtem kazí jinak skvělý dojem. Modré oči jsou přísné a pohrdavé. Celkově se nelze vyhnout dojmům, že se Talaba furt šklebí, jako by vším opovrhoval.	ANO
Teria	barbar	sestra Elariona	NE
Thal(a)	kroll	člen družiny	NE
Valandorin(a)	člověk	člen družiny	NE
Vitar	elf	šéf bandy, sicco	ANO
Zefyrus	kudůk	rektor univerzity, člen rady města Popis: Tenhle kudůk že je rektorem a členem rady města? Pokusy o reprezentaci působí směšně a sám Zefyrus se v drahém šatu necítí ve své kůži. Úřední oblek je mu velký, proto je pokrčený a některé skrvny nelze přehlédnout. Podivně pomuchlaný obličej zdobí sněhobílé vlasy, které vystřelují na všechny světové strany. Roztěkané světle hnědé oči jsou nezvykle velké, téměř jako by patřily nějaké šelmě. Nicméně výraz Zefyry je spíše bojácný až stydlivý. Velký nos a ještě větší zuby jaksí nepasují ke zbytku tváře.	ANO



VITAR



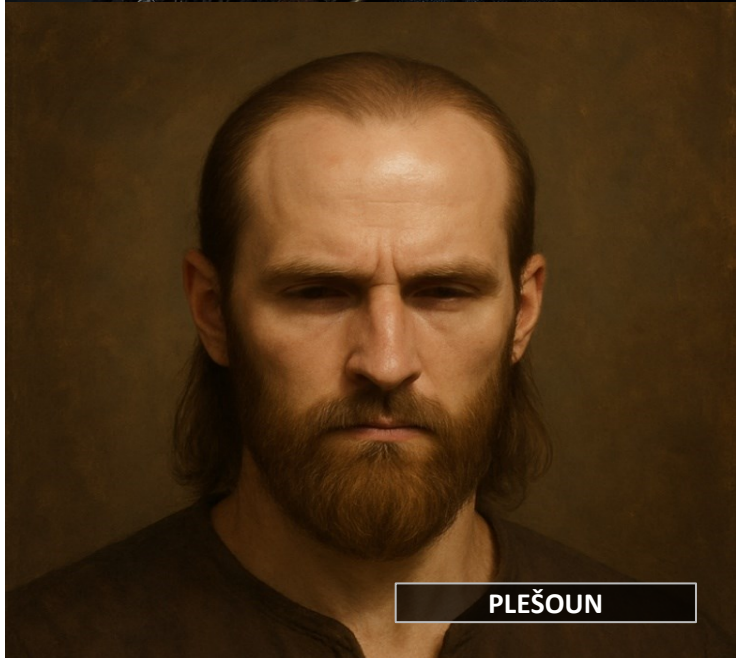
BIANCA



PINDAL



BROHAS



PLEŠOUN



BALDER



SPARK



ZEFYRUS



GARRICK



PEREDUR



NUBIA



AHARON



TALABA



BUNHAR



LEMUEL



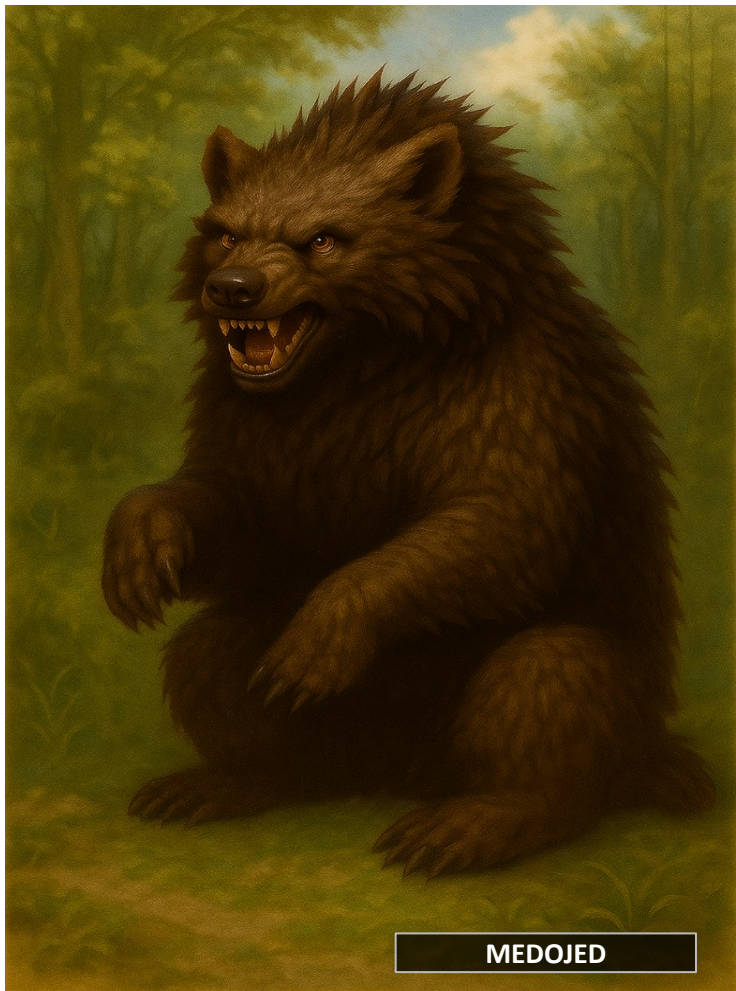
KORŠPÍN



KADARIM



FERFI



MEDOJED



DINGLEBERRY



PENDULLÓN



STOJAN



BLÁZEN

DIVIŠ



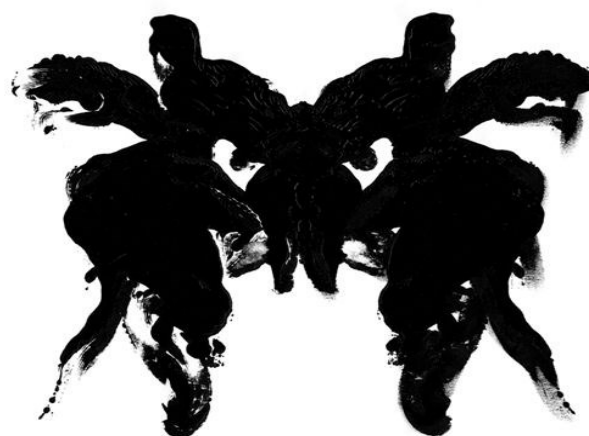
BORŮVKA



BOBOLÁK



RORSCHACH NOK



RORSCHACH OK

Drystane,

doneslo se ke mně, že se vám příliš nedaří lokalizovat Bandu. Svě zklamání, nebo spíš "bezbřehé znechucení" vyjádřil velitel Talaba svému otci Garrickovi dopisem. Je mi jedno, jak bohatou slovní zásobu má Talaba v popisování svých problémů, ale nemůžu ignorovat, že se dopis probírá na radě města Stone.

Všichni mí političtí konkurenti rádi využijí každé příležitosti poukázat na "mé nedostatky" a odstřelit mě z pozice soudce a radního. Proto jsem se rozhodl zasáhnout. Ne proto, abych vám pomohl, ale abych si chránil vlastní krk. Požádal jsem rektora Zefyra, snad jediného nestranného člověka v radě města, aby vám pomohl. Nebylo to zadarmo, takže si toho laskavě važte. Očekávám, že další dopis, který Garrick obdrží, bude obsahovat pro mě pozitivní zprávy.

Velmistr práva Spark

Quaestiones cum Magia Superiore

ÚVODNÍ VJEM

Zima násobená vlhkostí ulpělé na holé kůži. Únava, rozespalost nebo otupělost (?). V myšlenkách pocit z příjemného snu (podrobnosti nezachyceny), rychle vystřídán bazálními myšlenkami všedních dní.

ZAČÁTEK OBRAZU

"Stojím na návsi. Dívám se očima jednoho usedlíka. Obraz je mírně rozostřený, mžourám očima, snažím se proti vycházejícímu slunci zaostřit kamsi za ves."

ZVUKOVÝ PROJEV... "Kurva, hovno vidím!" ... KONEC PROJEVU

Mžourám dál, trochu ukročím stranou do stínu věže.

ZVUKOVÝ PROJEV... "A do prdele, namočil jsem si rukáv." ... KONEC PROJEVU

"Škrábu se na zadku. Rozmrzelost a nervozita mysli stoupá."

ZVUKOVÝ PROJEV... "Pepíčku, co se to tam leskne?" ... KONEC PROJEVU

"Odpověď neslyším, ztratí se v bimbání zvonu. Nasranost mysli, přechází v hněv. Zvukový projev se opakuje se zvýšenou intenzitou (křik)."

PŘÍJEM ZVUKU... "Skupina zbojníků vjíždějící do lesa." ... KONEC PŘÍJMU

KONEC OBRAZU

Zaznamenal Orev, mistr astrální theurgie

Tenhle úkol vám dal pořádně zabrat, ale nakonec dopadl. Bandu jste chytili, poslali za mříže a v rámci veřejného monstrprocesu dostali všichni bez výjimky trest smrti, který bude vykonán při příležitosti oslav výročí založení města.

Soudce Spark byl velice spokojen, jednou jste ho přistihli, jak si potají hraje na primátora města. Zato Garrick, otec Talaby, nebyl spokojen vůbec. Dost tlačil na soudce, abyste byli postaveni před vyšetřovací komisi, která měla prověřit, zda jste jako průzkumný tým nesehlali a neposlali jeho syna na smrt.

Nakonec to tvoje družina vyřešila sama. Rozpadla se. Všichni krom tebe opustili službu u soudce Sparka a vrátili se do rodného kraje. Nedivíš se jim. Důvody, proč opustili rodnou hroudu, pominul. Stín nad krajem se rozplynul. Tys zůstal, protože ses neměl kam a za kým vrátit. Garrick dal po půl roce pokoj. Jednak s Bandou začal veřejný proces, a každý, kdo se podílel na jejich dopadení, se stal hrdinou. A hrdinové se přece nevyšetřují. A dále Garrickovi začaly přerůstat přes hlavu cinklé vojenské zakázky.

Soudce Spark ti přidělil pár nováčků, abys z nich udělal novou, funkční vyšetřovací jednotku. Samá ucha nebo protekční spratky z významných rodin. Rok ses jim věnoval a doufal, že vznikne nový tým, ale nebylo to ono. Nic vás nespojovalo jako s Elarionem, Lyndorem a ostatními. Chyběla tam chemie a nadšení pro věc. Navíc ti někteří dávali dost najevo, že jsou něco víc než ty - balík z vidlákovy bez původu. Ne že by ses na ně úplně vykašlal, to ne, ale pokud to bylo jen trochu možné, vyšetřoval jsi na vlastní pěst. Proč by sis měl komplikovat práci.

Před víc jak dvěma měsíci jsi vyšetřoval podivnou smrt bezdomovce v jedné zapadlé uličce v chudinské čtvrti. Na první pohled nebylo jasné, jestli to byla vražda či nikoliv. Bezdomovec ležel břichem ve vyhaslém ohništi. Tedy správně řečeno, hlava, ruce a hrud' ležely na jednom okraji ohniště a nohy na druhém okraji. Břicho chybělo. Vše v pupku bylo strávené ohněm. Všude kolem byla spousta krve a kousků vnitřností, ale felčar ti vysvětlil, že břicho muselo žárem puknout a obsah se "vyprázdnil" do okolí. Zda-li mu někdo do ohně pomohl či si do něj lehl sám, nebylo možné zjistit. Přesto v tobě tento případ něco zanechal. Ve tváři mrtvého bylo něco, co tě zneklidnilo, ale nevěděl jsi co. Prašivý bezdák, co ti nedal spát několik dní.

O tři týdny později jsi byl povolán k dalšímu případu. Obětí byl příznivec kultu Akuri. Zřejmě v utajení, protože sousedí vůbec nic netušili. Nicméně množství prokletých amuletů v okované truhle bylo usvědčující. Obchodník Malcolm, přičinlivý mužik byl úplně všude. Nohy, ruce, hlavu, to vše jste byli schopni dohledat. Po trupu zůstala jen páteř zaražená v obložení krbu.

Pak ti to docvaklo. Bezdomovec i kultista měli jedno společné. Výrazy v obličejích. Devastující zranění, která utržili, by v tváři člověka vytvořily grimasu neskutečné bolesti. Jenže tihle dva měli výraz největšího překvapení. Jakoby nestihli před svojí smrtí zaznamenat bolest ze svých zranění. Něco podobného jsi již viděl. Tu kombinaci znetvořených těl a zamrzlých výrazů "překvapení". Ano, tenkrát v táboře Bandy.

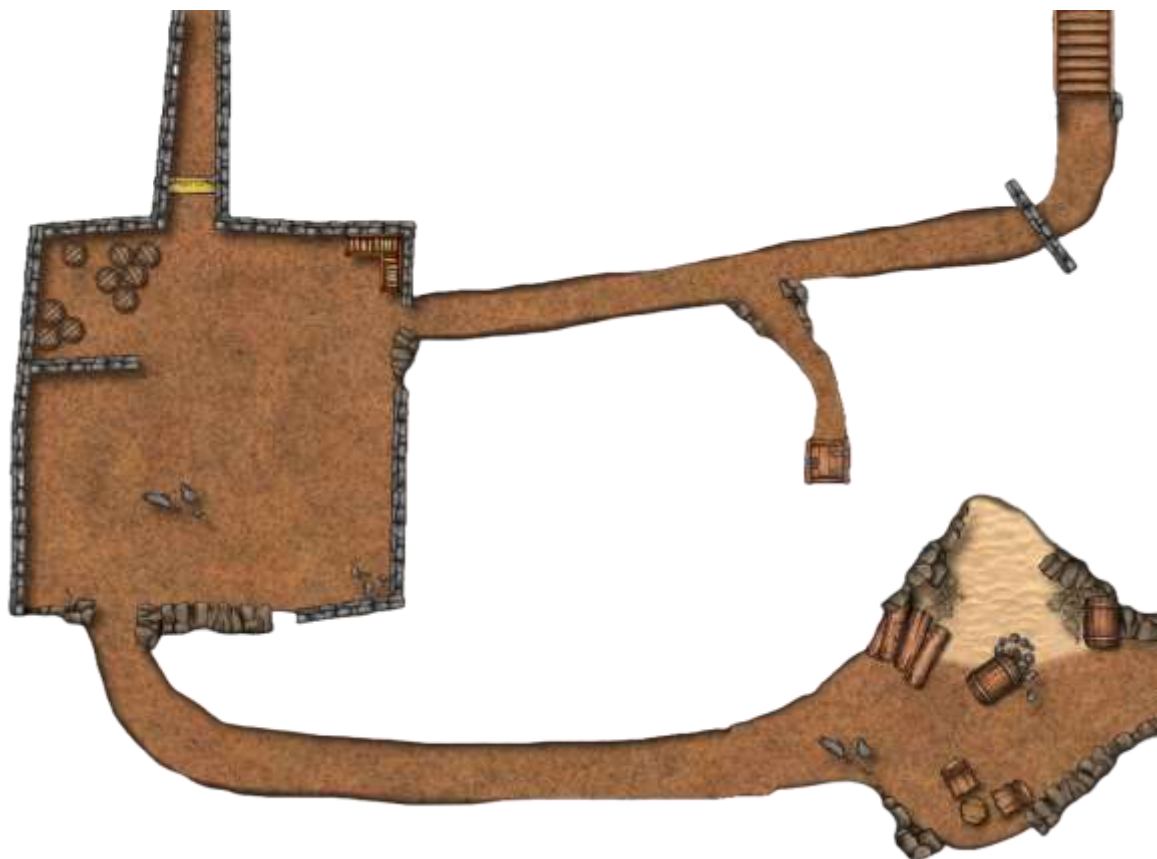
Rozhlédl jsi se po místnosti. Když jsi spatřil prohlubeň ze zuhelnatělých prken, okamžitě jsi se vydal na místo, kde byl zavražděn bezdomovec. I zde, v temné uličce, jsi našel kruhovou prohlubeň s hlinou vypálenou na kámen. Teď už nebylo pochyb. Banda je na svobodě...

Informoval jsi o svém zjištění soudce Sparka. Ironicky se ti vysmál, nicméně to spíš byla obranná reakce na zlé tušení. Spark nechal diskrétně prověřit věznicí a o týden později jste seděli v soukromí a řešili, co dál. Banda utekla z vězení. Kdy? Těžko říci.

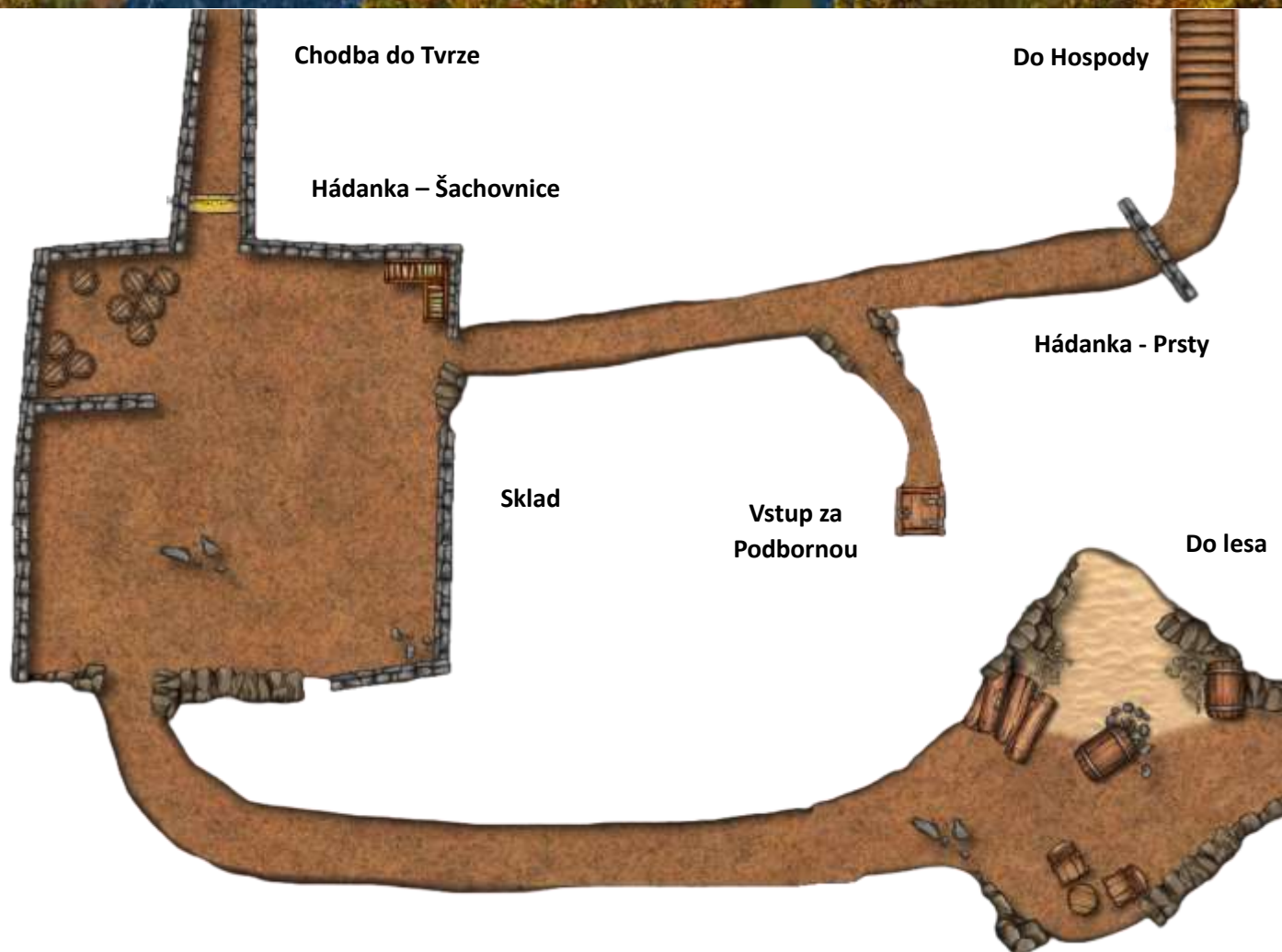
Spark úplně ztratil nervy a začal být paranoidní. Začal vymýšlet různé teorie a spiknutí. Nic nedávalo smysl. Osvobodil někdo Bandu? Kult Akuri? Možná. Nebo jim pomohli političtí konkurenti Sparka? Dost pravděpodobné. Oslavy výročí města a slibovaná poprava Bandy se nezadržitelně blíží. A kdo je zodpovědný za věznicí? Spark!

Soudce měl velice rychle jasno. Bandu je nutné nalézt. Nikomu, kromě tebe už Spark nevěří. Dostal jsi proto jasný úkol. Tajně vyšetřit útěk Bandy. Mimo soudní systém. Mimo zákon. Bez (oficiální) podpory soudního stolce. A za každou cenu.

Bylo ti jasné, že s nováčky nemůžeš na takovém případě dělat. A proto ti nezbylo nic než povolat "staré známé". Ostatně, pro jejich návrat do Stone jsi měl pádný argument, který se neodmítá - Banda je na svobodě. Vydal jsi se proto zpět do rodného kraje dát dohromady starou dobrou vyšetřovatelskou partu...



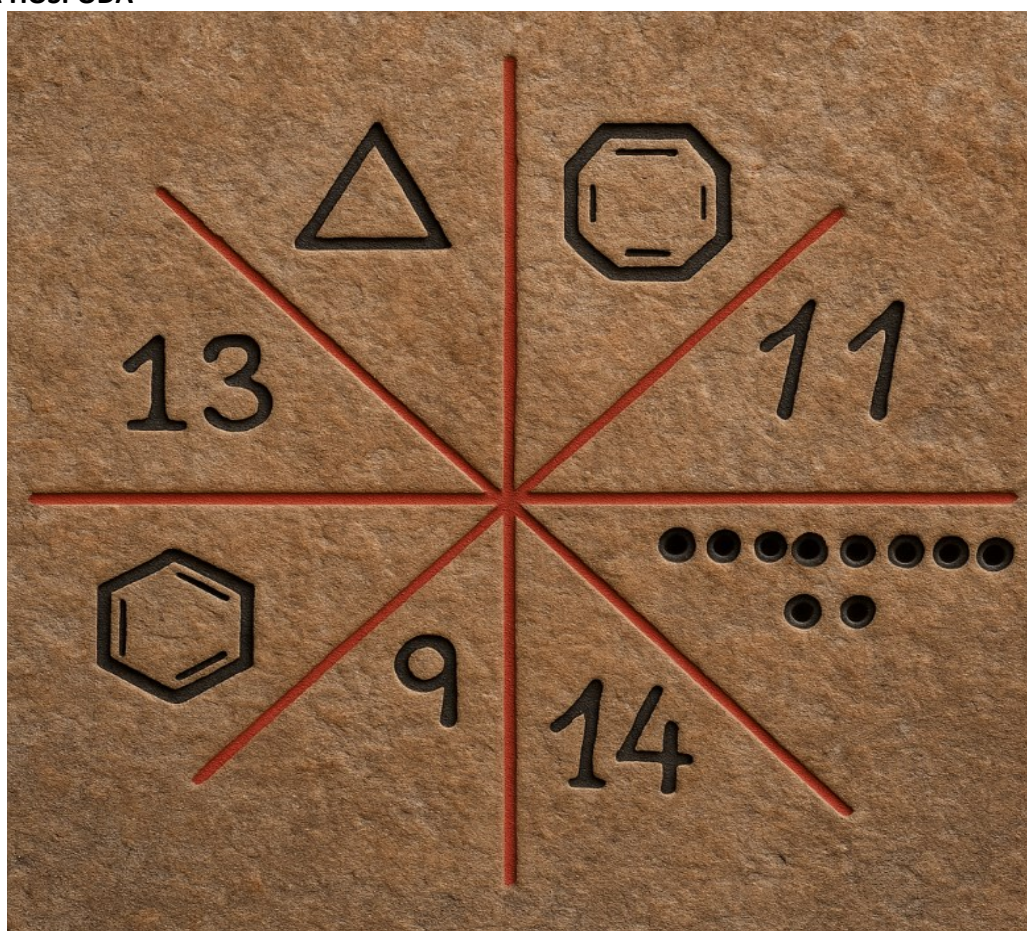


























































































HÁDANKA SMĚR TVRZ



HÁDANKA SMĚR HOSPODA



Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 
Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 
Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ	Otoč 1x  jak potřebuješ
Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.	Urči, kdo první přikládá  na věž.
Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž	Soupeř dá obě  na věž
Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou	Soupeř dá  na věž druhou rukou
Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž	Nemusíš dát  na věž
Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře
Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 	Hod' znovu 1x 
Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 	Hod' znovu všemi 
Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu	Soupeř dá  na věž poslepu
Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý	Soupeř dá  na věž ústý
Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře	Zruš zahraný trik soupeře
Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc	Soupeř dá na věž 1x  navíc
Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 	Zdvojnásob hodnotu 1x 

I. ÚDAJE O PACIENTOVÍ

(Vyplňuje pacient. Pokud pacient není schopen vyplnit vyplňuje zákonný zástupce)

- Jméno pacienta: _____
- Věk (nebo přibližný počet sklizní): _____
- Přibližné množství zubů: _____
- Má pacient vlastní stín? Ano / Ne / Občas (zakroužkujte)

II. POPIS DUŠEVNÍHO STAVU

(Zaškrtněte všechny příznaky, které jste si zcela jistě nevymysleli.)

- ☐ Mluví se zdmí
- ☐ Říká, že je
- ☐ Každý den střídá osobnost
- ☐ Má imaginárního přítele, který je zjevně nebezpečnější než pacient
- ☐ Má pod kůží broučky
- ☐ Směje se, když přší
- ☐ Brečí, když svítí slunce
- ☐ Myslí si, že je král/kouzelník/prášivý kozel
- ☐ Slyší písně trpasličích kamenů
- ☐ Kouzlí pomocí hrani na flétnu
- ☐ Tvrdí, že mu někdo haraší jeho vousem
- ☐ Seznamuje se zásadně útekem
- ☐ Vyvolává konflikty v hospodě poté, co dávno zaplatil a odešel
- ☐ Vidí Žrůně
- ☐ Do dřevého pytle dává věci a říká mu Vak Bertíže
- ☐ Tvrdí, že se přesouvá mezi sférami a nechává si říkat Nexus
- ☐ Je ryba
- ☐ Blábolí nesmyslně do noci
- ☐ Je lepší než všichni ostatní
- ☐ Další podivnosti (uveďte): _____

III. SVĚDCI PACIENTOVY NEZPŮSOBILOSTI

(Vyžadováno alespoň 2 svědectví.)

Svěděk I: _____
Jméno: _____ Vztah k pacientovi: _____
Nejpodivnější věc, kterou pacient udělal: _____

Svěděk II: _____
Jméno: _____ Vztah k pacientovi: _____
Nejpodivnější věc, kterou pacient udělal: _____

IV. ZÁVĚREČNÁ OTÁZKA

(Vyplňuje pacient. Pokud pacient není schopen vyplnit vyplňuje zákonný zástupce)

- Pokud byste byli zelenou polévkou, na jaký zvuk byste tančili?
Odpověď: _____

V. POTVRZENÍ

Tímto potvrzuji, že výše uvedené údaje jsou pravdivé, smyšlené jen v nutné míře a podbarvené zdravou dávkou fantazie.

- Podpis pacienta (nebo škrábanec drápem): _____
- Podpis doporučující osoby: _____
- Datum (dnes, včera, nebo čas, kdy zpívaly kameny): _____

(Formulář bude považován za neplatný, pokud je zcela bez chyb.)

Stone



Stone



1. Radnice
2. Vládní budovy
3. Vězení
4. Kasárna
5. Chrám Církve
6. Blázninec
7. Univerzita
8. Přístav
9. Chudinská čtort'
10. Čtort' boháčů
11. Hlavní náměstí
12. Rynek

Stone



KORŠPÍN

Stone



SLUNCESVIT

Stone



SJCCO / LJDJ

Stone

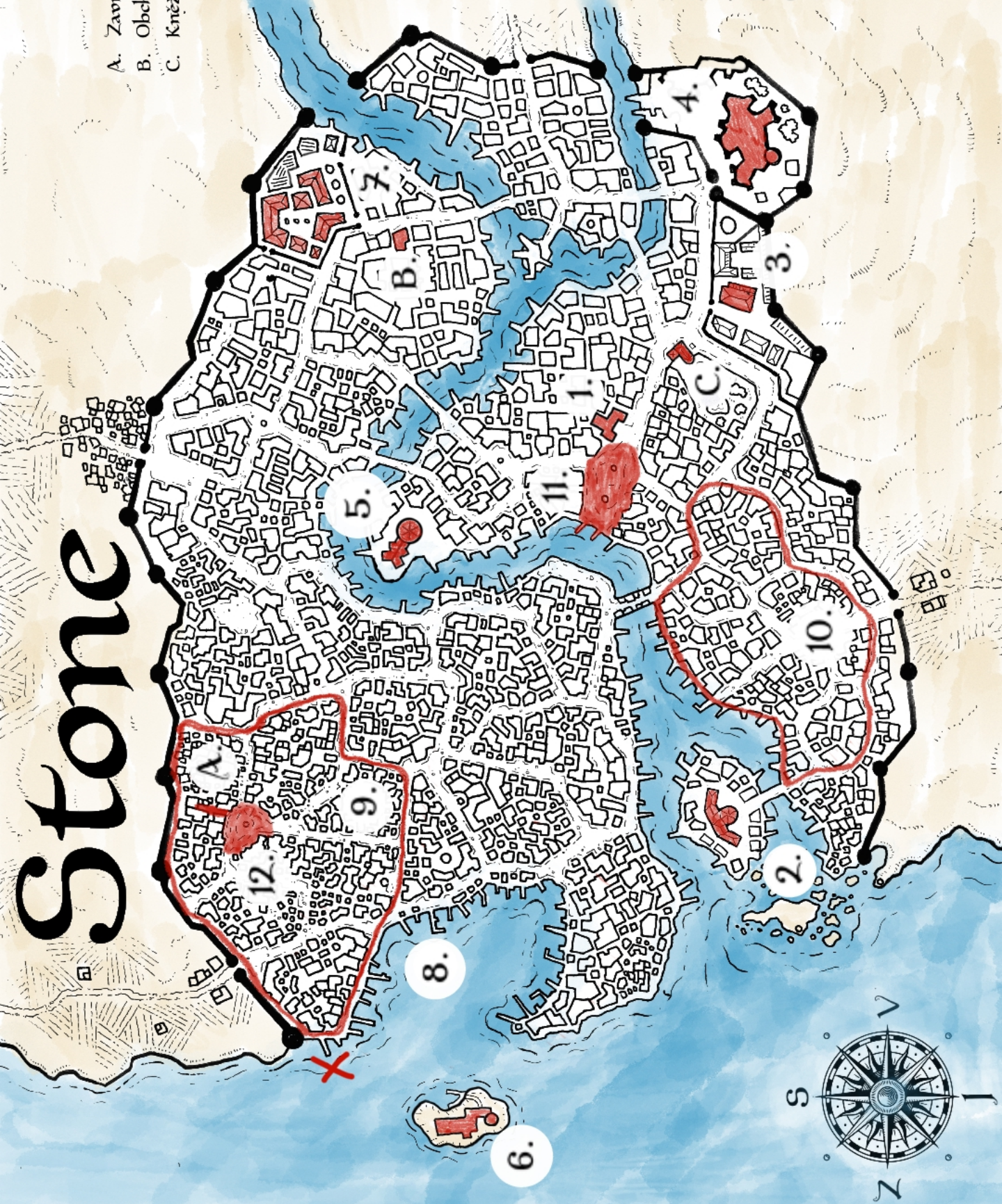


SVODKY

Stone

- A. Zavražděný bezdomovec
- B. Obchodník Malcolin
- C. Kněžka Berenika

- 1. Radnice
- 2. Vládní budovy
- 3. Vězení
- 4. Kasárna
- 5. Chrám Cirkve
- 6. Blázninec
- 7. Univerzita
- 8. Přístav
- 9. Chudinská čtveř
- 10. Čtveř boháčů
- 11. Hlavní náměstí
- 12. Rynek



Vražda	#	Popis	Sicco	Noviny	Svodky	Koršpín
A - Bezdomovec	1	Místo činu: Prohlubeň v hlíně, celá vysušená.			X	
A - Bezdomovec	2	Kousek od místa činu: Podivná nasládlá vůně levandule , která se zdržovala na místě činu (než tam došel Drystan)	X			X
A - Bezdomovec	3	Přemrzlé brambory místní hospodyňky. Co vám budu povídat, měla jsem je nachystané na salát. Netušila jsem, že se v noci tak ochladí a brambory mi zčernají a zhořknou. Manžel mi nadal, že jsem husa hloupá, když jsem nechala brambory v průvanu.	X			
A - Bezdomovec	4	Stín muže na hradební zdi. Strážný objevil na hradební zdi (směrem do města) lidský stín (asi muže). Vypadalo to, jako by stín šel směrem na severovýchod (k bráně). Stín nebyl namalovaný. Nic v okolí stín nemohlo vrhat a přesto tam byl. Pouze na přímý dotaz hráče: Dle data ve svodce stín objevil strážný ve stejný den, jako se našel zavražděný bezdomovec.			X	
A - Bezdomovec	5	Stříbrné květy. Z dlažby u paty hradební zdi vyrostly drobné stříbrné květy. Opilci si mysleli, že je to pravé stříbro a tak kytky rychle oškubali a dali do kapes s tím, že je ráno zpeněží. Mezitím šli do krčmy zapít nález. Po několika škopcích zjistili, že v kapsách nic nemají a začali se navzájem obviňovat, že si je navzájem ukradli. Rvačku nakonec utli strážní, kteří byli zrovna poblíž.		VII	X	X
B - Obchodník	1	Místo činu: Pár žárem puklých kamenů a vydrolená omítka. Zčernalá prkna do půlkruhu.			X	
B - Obchodník	2	Kousek od místa činu: Průsvitná zeď. Zeď jednoho hostince ve stejné ulici, kde zavraždili obchodníka, průsvitnělá a bylo vidět světnice. Zrovna tam byli v nejlepším dva studenti university. Trvalo jim pět minut než si všimli, že lidi na ulici na ně koukají. Zeď se obnovila k večeru.		VIII	X	X
B - Obchodník	3	Létající kravinec. Pospíchala jsem na universitu, abych stihla nachystat snídaně pro pana profesora, když tu jsem si všimla, že strašně nízko létají netopýři. Bylo to dost strašidelné, sklonila jsem hlavu, aby se mi nezacuchali do účesu, když tu bác. Dostala jsem herdu do zad. Pekelní tvorové, pomyslela jsem si, když tu mi jeden přistál na hlavě. Ale co to? Když jsem se ho snažila setřást, šáhla jsem do něčeho teplého a měkkého. Bylo to kravské lejno! To nebyli netopejři, ale lejna jako svatební koláče. Než jsem utekla, zasáhly mě ještě další tři lejna. Ten den jsem pochopitelně snídani nechystala. Měla jsem co dělat, aby mě vůbec na universitu pustili. Taková ostuda!		IX		X
B - Obchodník	4	Rudé plameny ve studni. Služka šla do studny na náměstíčku nabrat vodu, když tu ve vodě spatřila rudé plameny. Velice se vylekala a celou událost nahlásila. Když se na místo dostavila hlídka, bylo vše v pořádku. Služka byla odvedena na kontrolu, zda není pod vlivem kultu chaosu. Pouze na přímý dotaz hráče: Stalo se to ráno před tím, než objevili tělo obchodníka Malcolma.			X	
B - Obchodník	5	Levitující kameny nad zemí. Měl jsem zrovna službu u severní brány. Chystal jsem se otevřít bránu pro kurýrní kočár, když tu jsem zaslechl strašné ržání koní, pak náraz a praskání dřeva. Všeho jsem nechal a běžel dolů na náměstí. Tam byl kočár, kolo dolámané a koně splašené. Jen tak tak je vozka držel na uzdě, aby mu neplechu nepřidělali. Ptám se, co vyvádí, že mi lidi zbudí. A vozka prý, že kameny byly ve vzduchu a jeden kolem nabral až špruše polámal. Tož jsem se podrbal pod čepiců, bo jsem z toho byl tumpachový. Létající kameny? Mluvil, jakoby tomu věřil. Ale kdo to kdy viděl, aby těžké kameny létaly. Ráno si dal vozka určitě kořalu na zahřátí a šutrák na zemi přehlédl. Vynadal jsem mu do ochmelků a vrátil se hlídat bránu.	X		X	X
B - Obchodník	6	Cesta proměněná v tekuté bahno. Vracel jsem se domů ze služby (hospody). Štrádnuji si to hezky rychle, abych byl doma co nejdříve. Když tu najednou krok, krok a byl jsem po pás v bažině? No fakt! Normálně zem byla jak tekutý bahno. Byl jsem tam uvězněn a nešlo nic dělat. Čím více jsem se hýbal, tím více jsem zajižděl do země. Chtěl jsem křičet, ale bylo mi blbý vzbudit celou ulici, tak jsem si řekl, že počkám, až lidi budou vstávat. To jsem ale neměl dělat. Pozdě jsem zjistil, že hlína znovu ztuhla a já byl po břicho v zemi. Když mě našli, mysleli si, že si ze mě kámoši vystřelili a nohy zakopali, ale nic takového povídám.			X	
B - Obchodník	7	Rozpadnutá zídka mezi domy. Mezi malými domky v chudinské čtvrti jsou oddělující zídky. Mezi dvěma domy byla zídka naprosto rozdrobená. Prostě cihly jako by se rozpadly v prach. Nikdo neslyšel, že by někdo kladivem zeď boural.	X	IX		X
B - Obchodník	8	Zpívající kuřata. Víte, máme malý domek na kraji chudinské čtvrti. Jediné políčko, které si můžeme dovolit je před domkem. Muž mi tam udělal pár záhonků a část jsme oplotili a slépky pořídili. Jednoho dne jdu ráno zkontrolovat, jestli nejsou nějaká vajíčka. Slepičky mám tuze ráda, to víte, děti už mi odrostly a tak si s nimi občas povídám. Mluvim na ně, no a samozřejmě mi nerozumí, jen si tak kdákají. Jenže toho rána bylo všechno jinak! Najednou mi zpívají "Slepičky si ždíbou zrní, běhají v trávě časně z rána, jedna kdáká, druhá zpívá, třetí vejce schovat chtěla...". Rychle jsem běžela vzbudit muže, aby si to také poslechl. Ale to už slípky byly zase normální a kvokaly jako vždy. Muž mi nadal a nabil, že jsem slépka hloupá a že proč ho budím. Ale přísahám, ty slípky opravdu zpívali. A moc hezky!		IX		X
B - Obchodník	9	Rudá pírká na keřích místo listů. Na keřích v uličce před domy se místo listů objevila rudá pírká neznámého ptáka. Sousedova kočka prskala na ten úkaz - asi ji lákalo to peří. Děcka si pírká začala trhat a vkládat do vlasů. Přestala, když zjistila, že jim vypadávají vlasy. Naštěstí se pírká po dvou hodinách rozpadla v prach. Jen škoda, že keře chcípły.				X
B - Obchodník	10	Hejno racků zamrzlo na chvilí v letu. Chystal jsem se na moře, počasí slibovalo krásný východ slunce a slušný lov. Kol mě šumí moře a racci zpívají. Chystám barku, kontroloju lana, síť, návnady a vrše, když tu najednou cítím, že něco není v pořádku. Ouplně mi zamrazilo. Kouknu na moře, jestli nepřichází velká vlna a pak mi to docvaklo. Racci přestali křičet. Mrknu na oblohu a kolena se mi hrůzou podlomila. Všichni racci byli na obloze úplně zastavení. Vůbec se nepohnuli, jen vítřim čechrál perka. Čumím na to tele na vrata. Dlouho to trvalo a já už myslel, že se čas zastavil. A pak najednou frnk, racci zakrákali a rozletěli se na všechny strany. Ale to už svítalo a mě bylo jasné, že dnešní oulovek bude stát za vyližkapsu.	X			X
C - Kněžka	1	Místo činu: Vypálená dlažba v kostele.			X	
C - Kněžka	2	Místo činu: Rztavený zámek na dveřích. Na dveřích je veškeré kování roztavené. Úkapy kovu lze nalézt i na zemi. Zcela překvapivě je dřevo na dveřích neporušené.			X	

Vražda	#	Popis	Sicco	Noviny	Svodky	Koršpín
C - Kněžka	3	Kousek od místa činu: V jedné boční uličce kousek od kostela se v noci rozzářila podlaha fosforeskujícím zeleným světlem . Vidělo to pár lidí z okolních domů, mysleli si, že jsou to kultisti a proto se raději schovali. Dnes už je jasné, že tam byl kultista, který číhal na vhodnou chvíli, aby mohl vejít do kostela a zabít kněžku Bereniku.	X		X	X
C - Kněžka	4	Zuhelnatělý kmen na hlavním náměstí (č. 11 na mapě). Nějaký výtržník podpálil kmen stromu na náměstí. Vzácný strom, který na jaře dominoval náměstí korunou růžových květů je mrtvý. Kůra je celá zčernalá, žádný list nezůstal v koruně. Větve jsou křehké a při větru se většina z nich polámala.	X		X	X
C - Kněžka	5	Zastavěná křižovatka ulic. Vracel jsem se z pochůzky, když tu místo křižovatky ulic byla zeď. Někdo přes noc postavil zeď na jedné z nejrušnějších ulic města Stone. Okamžitě jsem to byl nahlásit nadřízeným. Když jsme se na místo vrátili, žádnou zeď jsme neobjevili, všechno bylo v naprostém pořádku. Přisahám, že jsem si na zeď sáhnul, a byla skutečná.			X	
C - Kněžka	6	Roztavený písek. Ráno jsme měli pokračovat v zesilování pilíře mostu. Předchozí den jsme navázeli potřebný materiál. Kámen, písek, vejce. Pomalu si chystáme kádě s vodou, když tu najednou zjistíme, že z našeho nanošeného písku zůstala jen hromada roztaveného skla. Čumíme na to a vůbec nechápeme, co se mohlo stát. Ten den jsme nic neudělali. Museli jsme to sklo rozbít a naházet do vody. Pořezaný jsme byli až běda.			X	X
C - Kněžka	7	Uvařené ryby v kádi s vodou. Místní rybář měl v kádi nachystané ryby na prodej. Když ráno přišel, zjistil, že všechny ryby plavou na hladině břichem vzhůru. Nejprve si myslel, že se ryby udusily, ale když je vykuchal, zjistil, že jsou uvařené. Ačkoliv v noci bylo u moře chladno, voda v kádi byla ještě teplá. Určitě to byli ti šprýmaři z university, jak se o nich psalo v novinách.	X		X	
C - Kněžka	8	Vzduch hustý jako med. Šel jsem ráno ze služby (z hospody), když tu najednou vzduch kolem mě zhoustnul natolik, že jsem se nebyl schopen pohnout vpřed. Jako bych se snažil projít kádí s medem. No, bojoval jsem s tím asi hodinu, než mě to pustilo. Domů jsem dorazil pozdě a stará mi pořádně nadala.	X			
C - Kněžka	9	Absolutní tma. Pospíchal jsem do práce, když tu se mi úplně ztmělo před očima. Myslel jsem, že jsem oslepl. Zakopl jsem a pořádně si namlel držku. Tápal jsem kolem sebe bezradně rukama a snažil se pochopit, co se stalo. Ale na nic jsem nepřišel. Raději jsem si sednul a čekal, co bude dál. Nakonec se začalo rozednívat a já si konečně vydechl, že se vlastně nic nestalo.	X			
C - Kněžka	10	Seschlé meruňky. Nechala jsem si tu venku meruňky hezky ze sklepa, aby dozrály. Už včera jsem na ně měla chuť, ale říkám si, že ještě den počkám a sluníčko je ještě více vybarví. Já husa hloupá. Ráno přijdu a košík plný seschlého ovoce. Tož jako křížaly. Hruza a muž se těšil na meruňkový knedlíky.				X
C - Kněžka	11	Zmrzla voda v kaluži. Tož co vám budu vyprávět. Chtěl jsem jít dom. Už svítalo a oslava narození sousedovo syna končila. Vyšel jsem před knajpu, protáhl staré a ztuhlé kosti. Hvězdy ještě krásně třpytily na obloze. Zívnuł jsem do té krásy, udělal krok a majz. Už jsem ležel na zádech, nohu zkrúcenou pod prdelí. Bolest to byla veliká, že půlku ulice jsem řevem vzbudil. Tož soused vyběhl z knajpy první a čumí na mě jak na vola. Tož mu nadávám, co tak stojí a nepomůže mi. A von, že je to zvláštní, že jsem uklouzl na ledě. Tož jsem mu nadal ještě víc, ale pak jsem si uvědomil, že mě gatě studí mokrým tajícím ledem. Měl pravdu soused, ale kde se vzal led uprostřed podzimu, tož to nevím toto.		IX		X
C - Kněžka	12	Voda v studni se zbarvila do oranžova. Ráno jsem šla pro vodu jako každý den. Už když jsem přicházela na náměstíčko, bylo mi jasné, že se něco děje. Ostatní ženské stály kolem studny a něco mezi sebou horečně řešili. A pak jsem to uviděla. Voda v džberu žlutá, jako by do ní kráva nachcala. Tož je toto normální? Voda nesmrděla, jen barvu měla oranžovo-žlutou až běda. Shodli jsme se, že ty dáblové chcanky pít nebudeme a šli jsme raději k jiné studni. No nadřeli jsme se holky, ale co nám zbývalo. Domů přinést tu žlutou hruzu, po čuni bychom od manželů dostali.	X		X	
C - Kněžka	13	Oživlá lana jako hadi. Chystal jsem se jako jiní na cestu na moře. Když tu najednou jsem si všimnul, že se začaly stočená lana na molu hýbat. Při pohledu blíž to nebyly lana, ale hadi! Syčeli, až se ježily vlasy hrůzou. Neváhal jsem a tesákem jsem je začal rubat. Když to všechno skončilo, hadi se opět proměnili v lana. Hrozná paseka!			X	X
C - Kněžka	14	Létající ryby. Látal jsem zrovna sítě, když tu začaly z vody skákat ryby přímo na molo. Ne jedna, dvě, ale tucty a tucty. Vzal jsem vrše a začal ryby sbírat. Trvalo to jen krátce, ale těch ryb! Měl jsem týdenní úlovek. Pak přišli strážní a všechno mi sebrali, že nejni možný, abych to takhle ulovil a že jsem je musel ukrást. Marně jsem jim vysvětloval, že ty ryby vyskákaly z moře na molo. Měli mě za blázna a nebo, že si z nich dělám blázný.	X		X	
C - Kněžka	15	Uhnilé molo. S chlapama jsme se chystali na lov. Nosili jsme věci do bárky, když tu se pode mnou rozpadlo molo. Doslova na prach. Žuchnul jsem do vody i se sítěma a málem jsem se v nich zamotaný utopil, nebyť kamarádů. Koukali jsme na to molo a vůbec nechápeme, jak mohlo takhle unit. Vždyť jsme po něm chodili leta letoucí, i konšký povoz po něm jezdilo a nic. A pak já a žuch, rozpadne se na prach. Podivná to čertovina.			X	

Sluncesvit IX

Spektákl se blíží!

Vítar, Bianca, Balder, Brohas, Pindal, Plėsoun. Každý o nich slyšel, v každém tuto jména vyvolávala neutěšitelný strach. Kolika lidem ublížili? Kolik lidí okradli? Kolik lidí zmrázčili. A, kolik lidí zavraždili? Nikdo již dnes nespočítá.

"Jejich zločiny probíhaly ve smrytu za tmy. Jejich poprava bude za světla a před zraky všech", tak slíhl soudce Spark, když odsoudil loupežníky k trestu smrti. Ke zklamání všech však odložil exekuci na oslavu výročí založení města Stone. Nicméně pozorný čtenář Sluncesvitu již ví, že oslavy se blíží. Radní města nás ujistili, že pro exekuci bude na hlavním náměstí postaveno velké podium, aby každý občan měl možnost se přijít podívat.

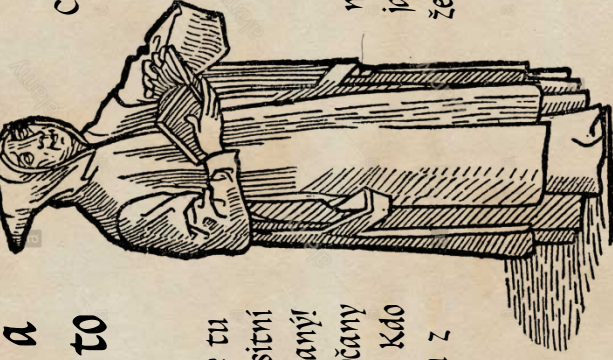
"Tribuny budou deset sáhů vysoké a zaberou celý obvod náměstí. Na stavbu spotřebujeme více dřeva než by bylo potřeba na postavení všech lodí kotvících v přístavu", holedbal se starosta Předur. My jen doufáme, že starosta dodrží slib a místa na tribunách budou zdarma a opravdu pro všechny. Známe, jak to chodí na podobných akcích. Panstvo sedí vysoko a obvyčejný člověk, aby se lézat naučil...

Mezi universitou a prostými občany to opět vře

Uplýnul měsíc a už je tu další stížnost na universitní studenty. "Spratci nevychovaní! Takhle trápit početné občany svými čarodějnými kejklemi! Kdo to kdy viděl, aby starej cestou z hospody uklouzl na ledu a zlomil si nohu. Takové počouchloviny.

Zmrzlý splašky, seschlý meruňky, zpívačiči kuřáta. Copak si je učení pánové nedokážou zkrotit? Myslím studenty, ne kuřáta. Poberty usmrkaný", nebrala si servítky paní Alžběta na adresu universitních vzdělanců.

"Celou věc nebereme na lehkou váhu a vše řádně šetříme", ujistil naše čtenáře Zefyrus, rektor university. "Nutno říci, že jsme zatím v pátrání po morálně pokleslém použití magie výrazně nepokročili, ale každý případ, každou stopu zaznamenáváme a pečlivě vyhodnocujeme a katalogizujeme. A i z toho důvodu můžeme občany města Stone ujistit, že létající krávinec, který občané nahlásili před měsícem, nebyl dílem bláznivé sultaby. A stejně tak poborené zidky v chudinské čtvrti



nezpůsobil oživlý chrlič z chrámu Čirive Stvořitele ani zemní elementál.", dodal poněkud zmateně pan Koršpín, učitel z university.

"Jak jsou chytrý, tak jsou blbí. Na tyhle čáry by stačila obvyčejná vařečka a pár dobře mířených na holou.", odpovídla si paní Alžběta a jala se všet prádlo. Případy magických žertíků budeme dále sledovat.

Kult Akuri se mstí?

Přímo ve svatostánku Čirive Stvořitele byla brutálně zavražděna kněžka Berenika. Drobnou služka víry, tolik oblíbená mezi prostým lidem města, byla zcela k nepoznání. Radní Spark uvalil na celý

informační embargo. Spekuluje se, že se jednalo o odvetu kultu Akuri za zavražděného skrytého kultistu Malcolma. O případ se budeme nadále zajímat.



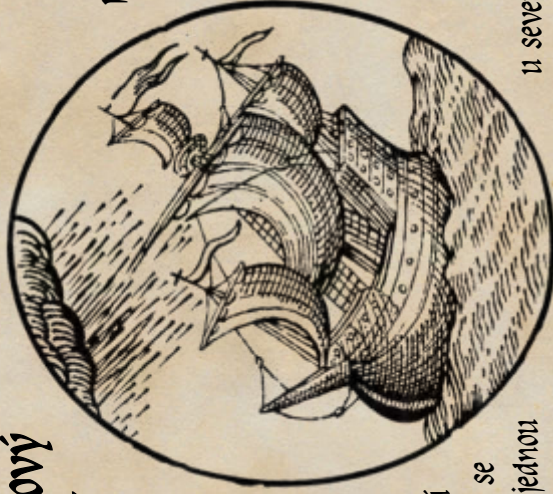
Sluncesvit VII

Objev století - nový kontinent na východě!

Estefanico, nejslavnější mořeplavec Mlýňných ostrovů, který byl dlouhé měsíce považován za mrtvého, se vrátil!

Ano, vážení čtenáři, Estefanico nezahynul na bláznivé plavbě na východ, jak se mnozí domnívali a jini přáli. Před týdnem se vrátil živ a zdráv, pravda jen s jednou lodí z pěti. Jaký byl údiv všech, když zvěstoval, že na východ od Mlýňných ostrovů se nachází nový a obydlený kontinent! Čtete správně - obydlený kontinent.

Estefanico jej nazval příhodně Sluneční Císařství. "Je to nádherný kontinent, rozdělený do třinácti krajů, oplývající neobyčejnou faunou, flórou a kulturou. Místní domorodci a vládcí nás přijali vřele a obdarovali spoustou nádherných darů. Škoda jen, že vám je nemohu ukázat, bo na znáteční plavbě nás zastihla krutá bouře, jež téměř potopila celou mou flotilu. Pro záchranu poslední lodě jsme museli vyhodit vše do moře a tak nám nezůstalo vůbec nic až na to nejcennější - naše vlastní životy.



Jakmile nasbíráám dostatek prostředků, odpluji znovu na východ do Slunečního Císařství, abych vám mohl přinést důkaz o jeho existenci.

Rvačka o stříbro málem skončila tragédií

Neuveřitelný příběh se udál u severní zdi kousek od pobřežní brány.

Tři (nyní již bývalí) přátelé objevili mezi kameny vyrůstat nádherné stříbrné květiny. Místo obdivování vzácného úkazu se rozhodli květiny vyškubat a zpeněžit. Vzhledem k brzké hodině se jali nálež řádně zapít v nedaleké krčmě. Slavení se poněkud protáhlo. Když jeden z mužů zjistil, že v kapse nemá ani jeden stříbrný okvětní lístek, osočil své kumpány z drzé krádeže. Nicméně i zbylí dva "přátelé" zjistili, že jim stříbrný poklad z kapses zmizel a tak začala mela.

Naštěstí, strážníci byli poblíž a tak celá šarvátka skončila několika boulemi a tržnými ranami. A kam se poděly ony vzácné květiny? S vysvětlením přispěchal pan Koršpín z university.



"Pánové zřejmě narazili na velice vzácný jev, známý jako y'arch ksaf neboli měsíční stříbro. Při vhodné konstelaci dochází k ukládání měsíčního svitu do živé tkáně, která se tímto barví stříbrně. Efekt však plně závisí na měsíčním svitu. Je-li živá tkáň chráněná před dopadem paprsků, stříbrná barva se z tkáně velice rychle vyzáří. Nutno však dodat, že v městském prostředí nebyl tento jev nikdy spatřen."

Pánové byli svědky něčeho výjimečného. Škoda, že si z toho odnesou jen jizvy a masťnou pokutu za rušení veřejného pořádku.

Brány Domu Spasení se opět otevřou

Příbuzní budou moci navštívit své blízké, kteří se svěřili do péče Církve Stvořitele.

"V procesu léčby je nutné čas od času pacientům připomenout, kvůli komu se vlastně chtějí uzdravit.", vysvětluje vstřícný krok Církve, představený Lemuel. "Není krásnějšího pohledu než na vědoucí tváře našich klientů, jež poznávají své známé", dodává. Zároveň představený Lemuel připomíná, že návštěvníci budou muset strpět zvýšená bezpečnostní opatření.



Sluncesvit VIII

**Plány kultu chaosu
překáženy záhadnou
vraždou. Kdo je
tajemný mstitel?**

Srutální vražda
obchodníka Malcolma! Ctihodný
občan zmasakrován ve vlastním
domě! Takové titulký jsme měli
připraveny pro naše čtenáře Sluncesvitu.

Jenže to ještě nikdo netušil, že
obchodník Malcolm byl příslušovač
kultu chaosu! Navenek spořádaný
měšťan skrýval velice dobře svoji druhou
tvář. Souseď nic netušil, jak jsme se přesvědčili na
místě činu. "Syl skromný, tichý, nijak moc nevyčínal,
vždycky slušné pozdravil", slyšeli jsme od většiny
obyvatelů ulice.

Opak byl pravdou. Jak nám prozradil jeden z
vyšetřovatelů vraždy, bytelná truhlice v Malcolmově
pracovně obsahovala desítku prokletě silných amuletů.
Ty dokážou do několika týdnů udělat z oběti nemyslíci
šilence, jak nám potvrdila kněžka Berenika z Cirkve
Stvořitele. Proto nabádá naše čtenáře, aby nebrali do
rukou "podivné" předměty, které najdou na oku ledabyle
ztracené na zemi.



„Již kdyby vypadaly sebevíc krásně
či cenně, Raději je předejte naší Církvi,
postaráme se, aby ďáblový nástroj dále
neublížovaly nevinným lidem“, vyzvala
sličná kněžka.

**Nevěra
odhalena!
Doslova!**

Milostný románěk
se hrubě nevyplatil dvojici
záletníků. Dva mladí
studenti university si užívali
zakázané chvíle v jednom ze
zájezdních hostinců.

Tajné hnízdečko lásky skryté za tlustými zdmi
hostince se v mžiku proměnilo ve výkladní skříň. Ano,
čtete správně. Fortelná kamenná zeď se zničeho nic
zpráhla. Naše dvě hrdličky byly zrovna v nejnějším
a tak si této "magické" změny nevšimly.

K jejich smůle si však proměny všimli všichni
kolemjdoucí - čumilové, kteří se přišli podívat na místo
vraždy obchodníka Malcolma. Mnoho nich už
k obchodníkovi domu nedorazilo...



Dle našich informací může za celou podívanou
zhrzená studentka magie, která se takto pomstila
svému záletnému chlapci. Mladému páru navíc prozí
pokuta za veřejné pobuřování.

„Dokazování provinění bude v tomto případě
velice obtížné, ne-li nemožné“, poznamenal mistr
práva Poštolka. „Úmyslem mladého páru bylo
očividně dosažení rozkoše a pouze rozkoše.
Nikoliv veřejného pobuření, jak jsem se
mohl přesvědčit na vlastní oči“, dodal
shovívavým hlasem mistr práva.

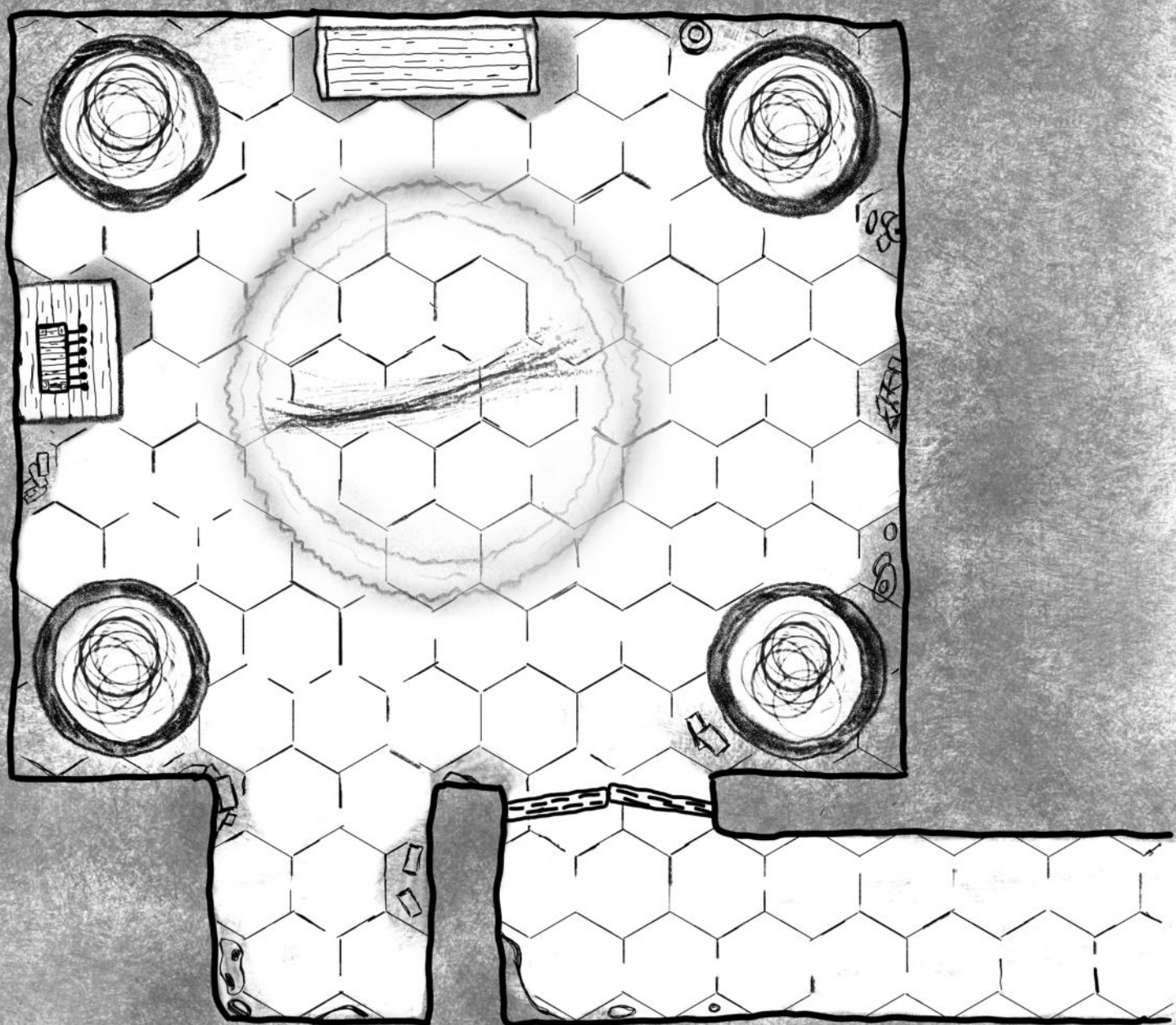


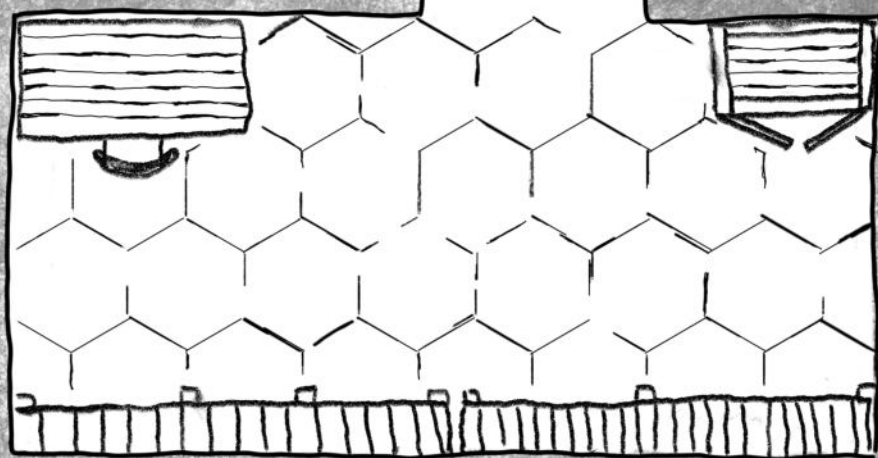
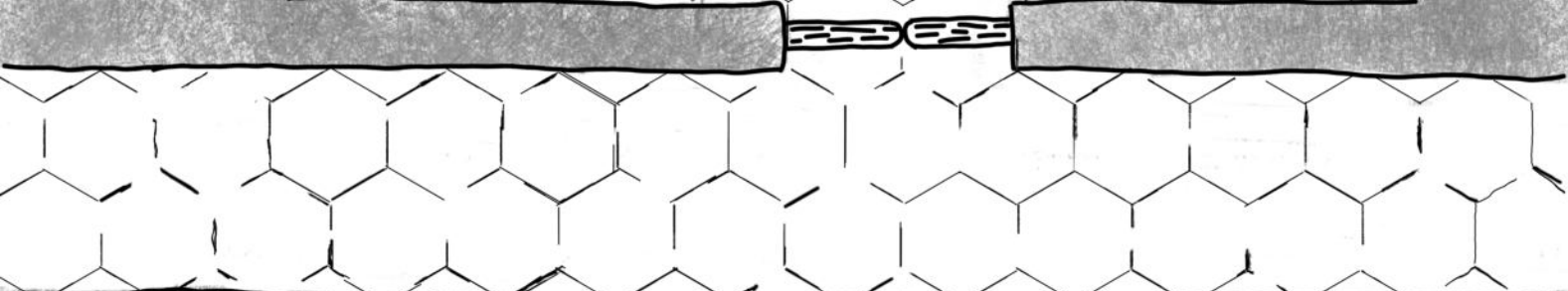
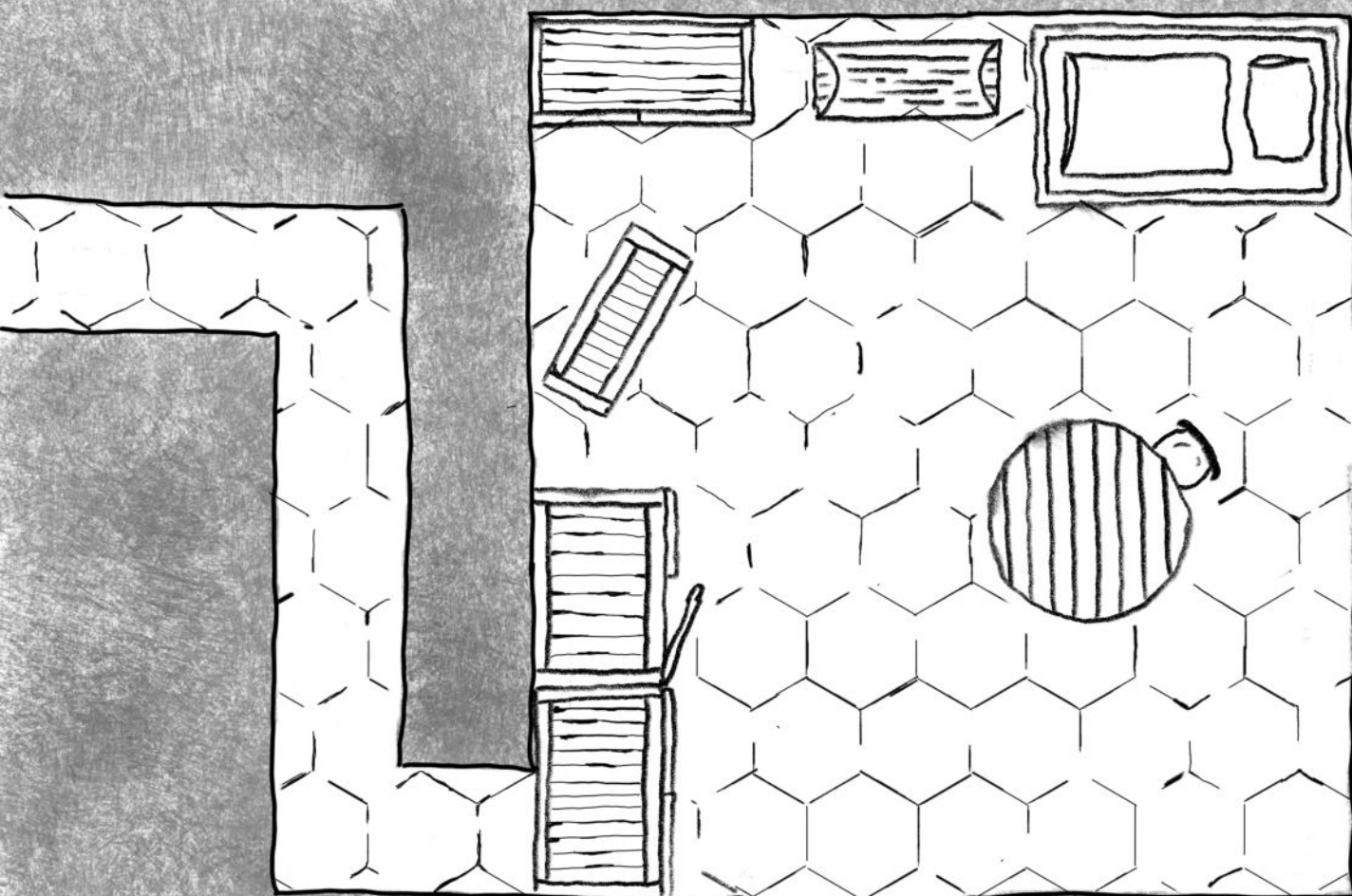
Errata

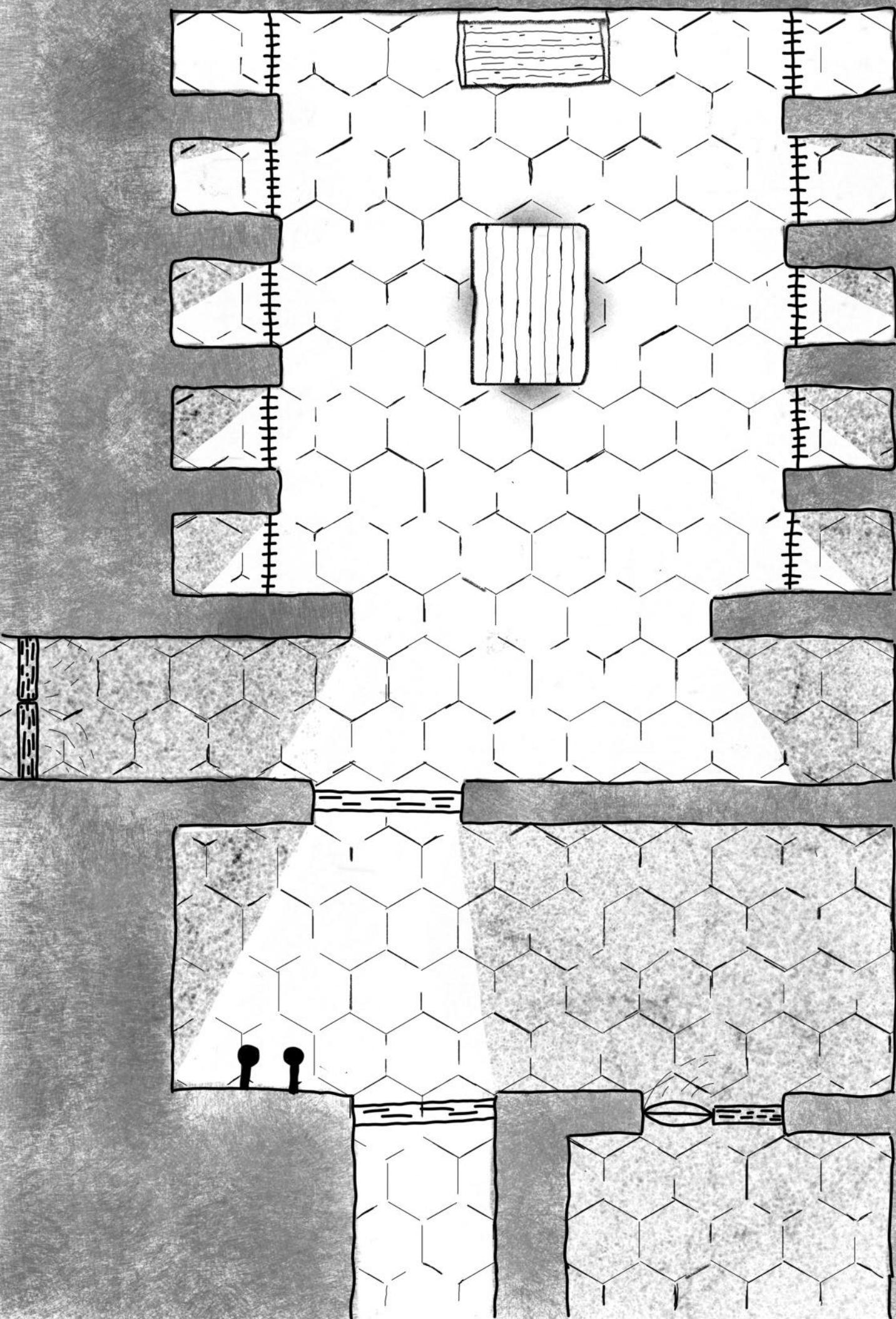
Omlouváme se všem čtenářům,
které jsme v minulém vydání Sluncesvitu
informovali o návratu mořeplavce
Estefanica a o jeho objevu tzv.
Slunečního Císařství.

Jedinou pravdivou
informací v článku bylo,
že Estefanico odpůl na
východ. Zbytek je pouze
souhrn
vyblouzněných snů
člověka, který
utrpeš silný úžeh.

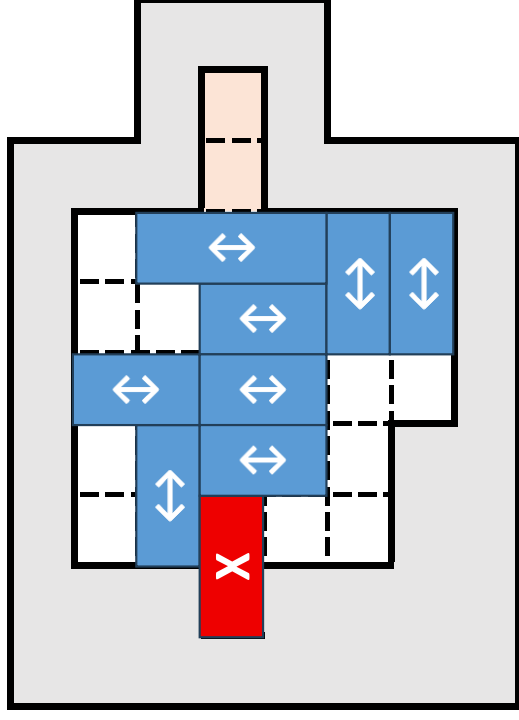




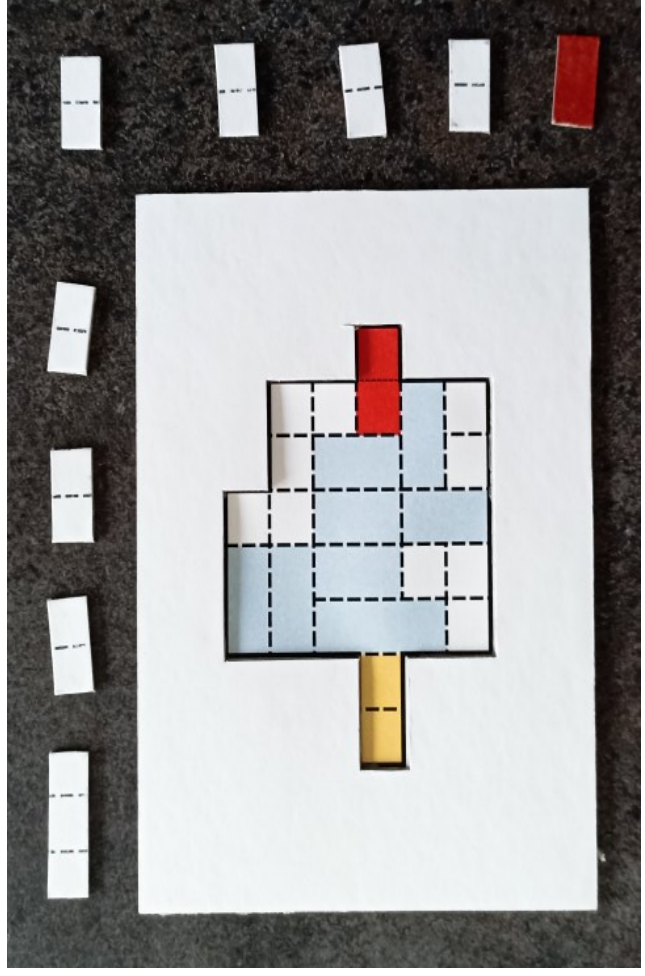
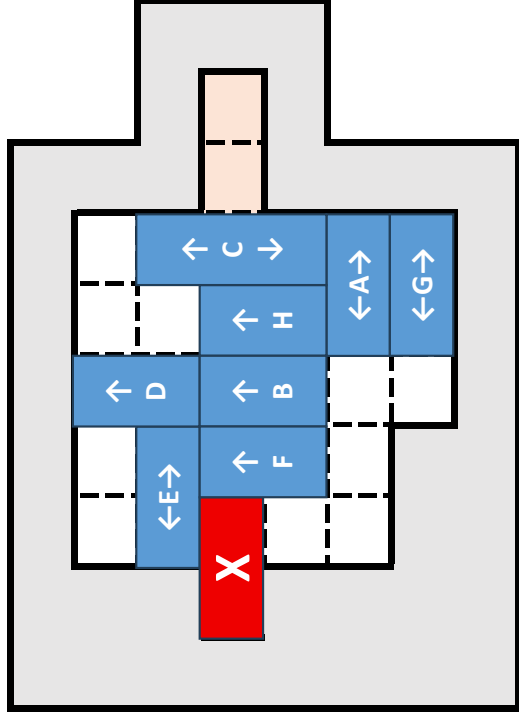




HÁDANKA PRO HRÁČE



HÁDANKA PRO PJE

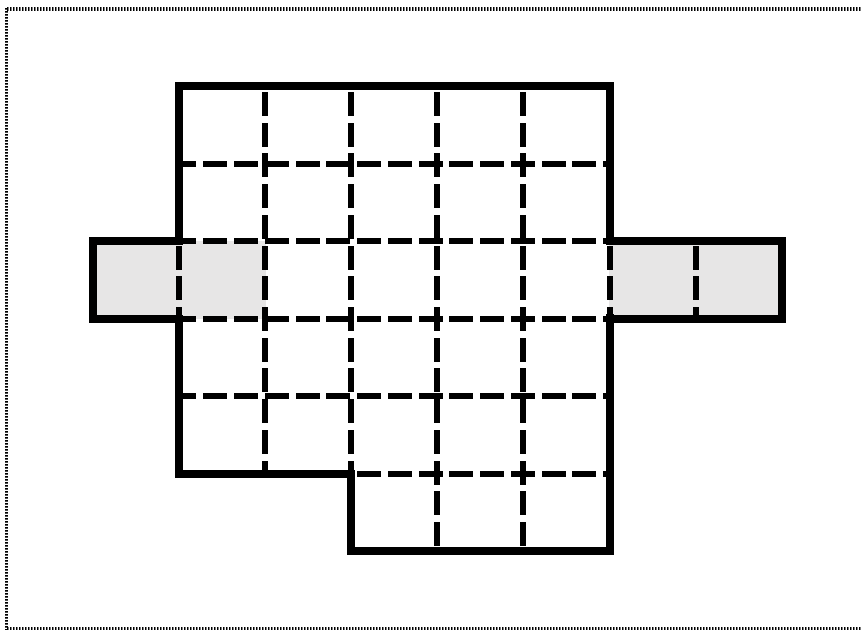


HÁDANKA ČERNOBÍLÁ (K VYSTŘÍŽENÍ DÍLKŮ)

Vytisknout na čtvrtku a vystříhnout obdélník (čárkovaná čára).

Obdélník nalepit na tvrdý karton a v celku vyříznout vnitřek (tlustá čára).

Vnitřní část rozřezat na jednotlivé dílky ($2 \times 1 - 8x$, $3 \times 1 - 1x$), jeden nabarvit na červeno.



HÁDANKA BAREVNÁ (PODKLAD)

Vytisknout na čtvrtku a vystříhnout obdélník (čárkovaná čára).

Obdélník nalepit na tvrdý karton.

Navrch přilepit vnější vystřiženou okolní část z předchozího obrázku.

